

はじめてのファミコン

なつかしゲーム子ども実験室

卯月 鮎

MICRO MAGAZINE

はじめてのファミコン
なつかしゲーム子ども実験室
卯月 鮎
MICRO MAGAZINE

卯月　鮎　うづき　あゆ

ゲームレビュアー。週刊誌や専門誌を中心にゲームの紹介・評論を手がける。レトロゲームも新作もお任せの隔月刊誌「ユーゲー」では、錆びないPSソフトを発掘するコラム「プレイステンレス」を連載中。得意なジャンルはRPG、アドベンチャー、ノベルゲーム、競馬……。子どもの頃、ファミコンはTVも合わせて「1日1時間」と決められていたので、『FF II』がいつまでもクリアできなかった。その反動からか、今ではこんな職業に。TVゲームの可能性を探る(?)サイト「The Difference Engine」もどうにか続いてます。

はじめてのファミコン

なつかしゲーム子ども実験室

卯月 鮎



MICRO MAGAZINE

はじめてのファミコン
なつかしゲーム子ども実験室
卯月 鮎
MICRO MAGAZINE

はじめてのファミコン

なつかしゲーム子ども実験室

卯月　鮎



MICRO MAGAZINE

はじめに

「ファミコンをまったく知らない少年に、懐かしの名作ゲームをやらせたらどんな反応をするか」
そんな素朴な疑問を追い続けて、はや4年。これまで自分のサイトに掲載した分と、新旧全ハード対応ゲーム専門誌「ユーゲー」に連載された分が1冊の本にまとまりました。
そもそもちょっとした息抜きに読んでもらおうと始めた企画なので、35本分も集まると、かなりヘビーな気もしますが、寝転がるなどリラックスした体勢で気楽にお読みください。
さて、この本で初めて当企画を目にした、という方に説明しますと、表紙の少年はプレイステーション世代の現役高校生（企画開始時は中学生）の、まるやきくん（彼自身のつけたハンドルネーム）。「めんどくさ〜い」とイヤがる少年を、時にはなだめ、時には無理強いして、ファミコンを遊んでもらった様子を誌上に再現しています。
まるやきくんとの出会いは、知り合いの話がきっかけでした。
「一番下の弟が、『ドラクエⅦ』の画面を見て、『ショボーい。ゲームボーイみたいじゃん』ってヒドいこと言うんだよ」

これを聞いた瞬間、私は「彼だ！」と思いました。ファミコン世代なら誰もが敬意を表する『ドラクエ』に、これほど正直な感想を言い放つとは！まるやきくんなら、思い出の中で美化されてしまった名作ソフトの本当の姿をくっきりとよみがえらせてくれるのではないか、と。

そして、もし、20年前の私たちと同様に、今どきの少年であるまるやきくんが、往年の名作を楽しんだならば、それこそ時代を越える面白さをファミコンが持っていた証明にもなる……。

はたしてまるやきくんはどこに戸惑い、どこに夢中になったのか。笑いながら楽しんでもらえれば幸いです。さらに、久しぶりにゲームでもやろうかな、と思ってもらえると、もっと幸いです。

あまりにストレートな発言に、対象となったソフトのファンには少し不愉快な思いをさせるでしょうが、ぜひとも広い心でお許しください。

最後に、サイトで掲載していた頃から読んでいただいているまるやきくんファンの皆様と、コーナーを応援してくれた「ユーゲー」読者の皆様に、こうして本として残せたことを感謝します。

2005年　ゲームレビュアー　卯月　鮎

CONTENTS

はじめに ―― 4

まるやきくんの変遷 ―― 8

あなたも挑戦！　ファミコン中間試験①アクション・シューティング編 …… 10

■第一章

◎サッカー …… 12
◎いっき …… 16
◎チャレンジャー …… 20
◎カラテカ …… 24
◎シティコネクション …… 28
◎ゴルフ …… 32
◎ドンキーコング …… 36

あなたも挑戦！　ファミコン中間試験②スポーツゲーム編 …… 40

■第二章

◎マッピー …… 42
◎スターフォース …… 46
◎たけしの挑戦状 …… 50
◎ベースボール …… 54
◎ギャラガ …… 58
◎バルーンファイト …… 62
◎エキサイトバイク …… 66

あなたも挑戦！　ファミコン中間試験③ＲＰＧ・ＳＬＧ編 …… 70

■第三章
◎アイスクライマー……72
◎北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ……76
◎グーニーズ……80
◎燃えろ!!　プロ野球……84
◎ナッツ&ミルク……88
◎三国志　中原の覇者……92
◎マインドシーカー……96
◎忍者ハットリくん……100
◎ケルナグール……104
あなたも挑戦！　ファミコン中間試験④ハード・周辺機器編……108

■第四章
◎バイナリィランド……110
◎ラサール石井のチャイルズクエスト……114
◎ポパイの英語遊び……118
◎きね子……122
◎MOTHER……126
◎スパルタンX……130
◎エッガーランド　迷宮の復活……134
◎ファミコンジャンプ　英雄列伝……138
◎ドラゴンクエスト……142
あなたも挑戦！　ファミコン中間試験　解答編……146

■第五章
◎スペランカー……148
◎ゼルダの伝説……152
◎スーパーマリオブラザーズ……156

おわりに……160

まるやきくんの変遷

まるやきくん基本データ

◎生年月日 …………1987.12.6
◎血液型 ……………O型
◎部活 ………………サッカー部
◎好きな食べ物 ……スイカ
◎嫌いな食べ物 ……ナス（黒いから）

webコーナー連載開始時
中学2年生



◎身長 ―――― 149cm
◎視力 ―――― 1.0
◎得意科目 ―――― 数学
◎おこづかい ―――― 月3000円
◎好きな歌手 ―――― L'Arc-en-Ciel
◎好きなアイドル ―― 広末涼子
◎好きなマンガ ―― ホイッスル！
◎趣味 ―――― サッカー
◎大きな病気・ケガ ―― 喘息
◎好きなお笑い ―― ナイナイ
◎買ったCD ―――― V6のアルバム
◎夏休みの思い出 ―― 花火大会に行った
◎座右の銘 ―――― 特になし
◎好きなサッカー選手 ― ベッカム
◎好きなファーストフード ― ファーストキッチン
◎自分で買ったゲーム ― リッジレーサーのどれか



「ユーゲー」連載終了時 高校2年生

◎身長	170cm
◎視力	0.2
◎得意科目	なし
◎おこづかい	1日1000円(ご飯代込み)
◎好きな歌手	中島美嘉
◎好きなアイドル	松嶋菜々子
◎好きなマンガ	NANA
◎趣味	ギター
◎大きな病気・ケガ	ヒザのケガ
◎好きなお笑い	インパルス
◎買ったCD	デフテック
◎夏休みの思い出	合宿がキツかった
◎座右の銘	よく眠る
◎好きなサッカー選手	アンリ
◎好きなファーストフード	モスバーガー
◎自分で買ったゲーム	ドラクエⅧ

あなたも挑戦！ ファミコン中間試験①	なまえ	てん

薄れる記憶を振り絞って、目指せ満点！　まるやきくんの珍回答のおまけつき。

●アクション・シューティング編

【1】次の問いに答えなさい。

(1)『悪魔城ドラキュラ』の主人公、シモンの基本的な武器は？

まるやきくんの答え：噛みつく

(2)『迷宮組曲』についていたオマケ機能は？

まるやきくんの答え：すげぇ演奏を聞ける

(3)アクションゲームの『こんとら』を正しく漢字で書くと？

まるやきくんの答え：混十裸

(4)『がんばれゴエモン　からくり道中』。ゴエモンがおみっちゃんにどうするとボーナス点？

まるやきくんの答え：チューする

【2】次の言葉を並べ替えて、ファミコンソフトにしなさい。

(1)ン・ゲ・イ・リ・ベ・グ・バ・ン

まるやきくんの答え：インベリグゲバン

(2)ド・ン・ク・ッ・パ・ラ

まるやきくんの答え：パラドックン

【3】ファミコンなぞなぞ。クマのお肉のサンドイッチって何のゲーム？

まるやきくんの答え：クマのプーさん？　知らねぇよ！

【4】記述問題。『スーパーマリオブラザーズ』、『1』と『2』の違いを下の言葉を使って簡単に説明せよ。
（ジャンプ・キノコ・AからD）

まるやきくんの答え：マリオにジャンプ力がついたり、キノコの色が増えたりした。A面からD面という呼び方にも変わった。

※本当の答えは146ページ

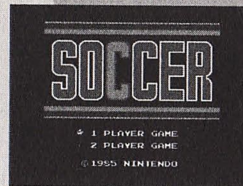
第一章

webサイト掲載分　前半戦
収録時期　2001年



「これサッカーじゃないよ」

Case Study 001



サッカー

サッカー部所属のまるやきくん。サッカーにはちょっとうるさい。任天堂の『サッカー』、ピンチだ！

——サイトを手伝ってもらうのに、まずはハンドルネームというか、呼び名を決めてもらいたいんだけど。

まるやきくん（以下ま）：え～。メンドくさい。じゃあ、小池。ああ、広末。

——いやいや、他人の名前は困るから。

ま：どんなのがいいの？

——なんでもいいよ。頭にパッと浮かんだやつで。

ま：じゃあ、思い浮かべるよ。浮かんだ！まるやき!!

——ま、まるやき？ ……それ、どういう意味？

ま：意味はない。なんとなく浮かんだ。

——なんとなくまるやきが浮かぶ頭って。

まるやきくん、こんにちは！

——では、記念すべき最初のソフトは『サッカー』。

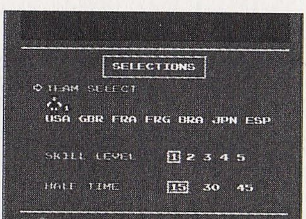
ま：えっ、サッカー？ 得意だからがんばるよ。すぐ優勝だよ。

（まずチームを選ぶまるやきくん）

ま：え？ なにこれ。英語が読めない。USAはアメリカ？ GBRってゲブラ？

——そんな国ないよ！

ま：ビーラってブラジル？



チーム選択画面。サッカーにしてはなぜかUSAがある。今となってはどこかわからない国も……

――そう。でも、どこでもいいと思うよ。

ま：は？　なに言っちゃってんの？　日本とブラジルじゃ全然違うんだから。

――まあまあ、いいからキックオフ。

（画面がフィールドに変わった途端、まるやきくんは目が点になり、しばし呆然）

ま：ウッソ！　は？　これ、間違ってるから。サッカーでしょ？　人が足りないよ！5人だし。おい、5人かよ！

――一人二役なの。許してあげて。

ま：だいたいさあ、誰がフォワードで誰がディフェンダー？　げっ、強引に体当たりでボール取られたし。ファール取ろうぜ、審判。というかいないしね、審判。

――昔のゲームだからね。

ま：でも、なんかキックはかわいいね。ちょこちょこしてるし。うわっ、攻め込まれてるぞぉ。あれ？　うちのキーパーがいない？　キーパー、どこだー。うおおおっ、勝手に上のほうにいる!!　うわあぁぁ。

（開始3分、1点を失うまるやきくん）

ま：ワケわかんないよ！　キーパーがボールよけてるしね。これ、サッカーじゃないから。どうせルールとかむちゃくちゃなんでしょ？

――一応サッカーのつもりで遊んでたけど……。

（と話していると、不意にオフサイドを取られるまるやきくん）

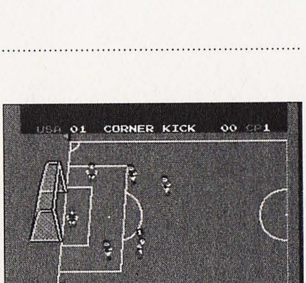
ま：あんのかよ～！（絶叫）オフサイドトラップに引っかかったってこと？　カッコわりぃ。しかもフリーキックとかしてるし。え、じゃあ、もしかしてスローインとかもあるわけ？　ちょっとボール出してみよっか。

（ボールは外に出てスローイン）

ま：あったしね！　すげぇ。

（しかし、敵のスローインが、直接まるやきくんの足下に）

ま：ラッキー。見た？　この人ボールくれたよ。こんなんでいいの？　うわあ、体当たりしてきた！　もうさぁ、全然パスが通



フィールド画面は2画面分で構成。パスは通りにくいので、ひたすらドリブルで持ち込むのが基本。今あらためてプレイしてみると、USAのドリブル速度が遅いような気がする。気のせいか？

ま：……らないし、ドリブルもできないし。ほら、そこ、ディフェンス行けよ！　ああっ、またキーパーがいな～い。

――はい、ハーフタイム。では、ショーを楽しんでね。

ま：えっ、なになに？

（目の前にピンクのチアガールが現れ、踊り出す。まるやきくんはけげんな顔）

ま：なにこれ？　サッカーってこんなのあったっけ？　これ、いつまで続くの？　違うスポーツと間違ってるんじゃない？

――そろそろ後半開始だから、1点くらい取ってね。

ま：取れないって！　どうすればいいの？

――Bボタンのパスをうまく使うとか？

ま：だってパスのコースに動いてくれないんだもん。スルーパスとかないの？

――ないよ。

ま：もう～。オフサイドはあるのに。あっ、始まっちゃった。うわぁ、攻める方向[※1]が変わってないよ。大きな間違い。

――さすがサッカー部、鋭い指摘。

ま：ああ、全然攻められない。

――Aボタンで思いっきり前に蹴ってみたら？

ま：とりゃー！　メチャクチャ空振りしたぞ。おお～、やばい、攻められてる！　キーパーは？　げぇ～っ、また端のほうにいるし。もう間に合わない！

（無情にも2点目のゴールが突き刺さる）

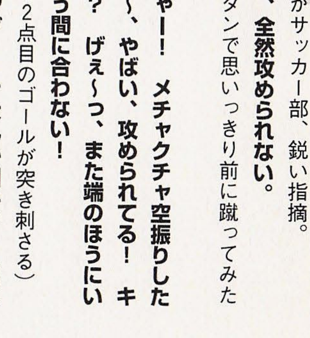
ま：もうヤダ……。なんか相手チームが、手をグルグル回してヘンな喜び方してるし。

――せめて最後までやろう。

ま：えーっ、もういいよ。負け負け。

ゲーム後の感想

ま：まず、人数を直したほうがいいよね？　5人じゃサッカーにならないから。あと、ハーフタイムもあれで合ってるの？



サッカーにはチアはいないと思っていたが、驚くなかれ、アルビレックス新潟にはチアリーダーチームが存在している

※1　攻める方向
サッカーでは前半と後半でエンドが変わるのが普通。当時はおかしなことに気づかなかったが……。



DATA

メーカー:任天堂　ジャンル:スポーツ
発売日:85・4・9　価格:4900円

サッカー

緑色のROMでおなじみ、任天堂スポーツシリーズの1本。2人プレイが白熱するのは任天堂ならでは。

ゲーム紹介

コンシューマでは初のサッカーゲーム。Aボタンでシュート、Bボタンでパス、ボールを持ったまま走るとドリブルになる。ハードの制約もあってか、フィールドプレイヤーは5人。しかし、当時まだ一般には浸透していなかったオフサイドのルールは採用していた。選べるチームは、USA、GBR、FRA、FRG、BRA、JPN、ESPの7チーム。ちなみにJリーグの発足は本作から8年後、93年のこと。

【まるやきくんの評価】



人間がかわいいのはいいけど、『ウイイレ』のほうが好きかな。こんなサッカーしたら、監督に怒られるって。

実験後の考察

グラフィックの向上や処理能力のアップなど、ハードの進化の恩恵を最も受けたジャンルのひとつがスポーツゲーム。『ウイニングイレブン』の登場もあって、サッカーゲームは20年で大きな変貌を遂げた。まるやきくんにとっては、本作は、もはやサッカーとは呼べないレベルになってしまったのだろう。夢中で本作を遊んだファミコン世代には少し寂しい。

まるやきくんはチームの人数にもいたくご立腹だったが、『サッカー』発売当時はまだJリーグ開幕前。現在アメフトやハンドボールのチーム人数を即答できる人が少数であるように、サッカーという球技のルールが浸透していく以前の「普通の人が思うサッカー」を表現していたとも言える。そういう状況の中、オフサイドのルールがきちんとあるのは、任天堂の底力、とフォローしておこう。

Case Study 002



「なんでこの人は忍者と戦ってるの？」

いっき

ファミコン初期のコミカル和風ゲーム。忍者を敵に回し命がけで小判を集める姿に、まるやきくんは……。

これ、小判なんですけど……

——今日の実験ソフトは『いっき』。では、さっそくスタート。

まるやきくん（以下ま）：ちょっと待ってよ。えっ？ これ自分はどれ？ うわぁ、なんか来た！ 死んだ、死んだ。2秒で死んだぞ。

——ちゃんと鎌を投げて、忍者を倒してね。

ま：はいはい、この黒いヤツを倒せばいいのね。ていうか速えな、コイツ。うわぁ！ 急に曲がってきたし。無理。またやられたよ。手裏剣も速すぎ。これムズくない？

——そう？ 少なくとも2秒で死ぬようなゲームではないけど。

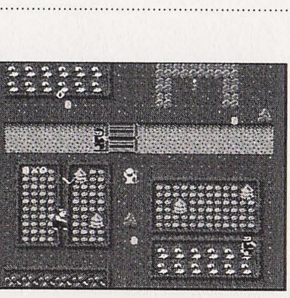
ま：あっ、コインだ。このコインを拾っていくの？

——小判です！

ま：コインをさぁ、何枚取ればいいの？ 100枚？

——そんなにあったら大変だから！ コインは（もう小判と訂正するのをあきらめてまるやきくんに合わせる）、1面につき8枚。それを全部集めるとクリア。

ま：よーし、わかった。がんばって取るよ。あっ、この竹みたいなやつも取れんの？



自動的に敵の方向へ飛ぶ便利なホーミング鎌。鎌ってあまり投げないと思うのだがどうか

強いアイテム？

——取れるけど、それは……。

ま：よぉし、取った！　……は？　ウソ、投げられなくなったよ。弾が出ない。助けて～！

——それは、取ると弱くなるという伝説の竹槍。

ま：早く言ってよ。取っちゃったじゃん。もう永久？　うわぁ、やべぇ。あっ、なんか動けないし。川にハマった！　敵が来るよう。グエ～。

——がんばらないと、1面もクリアできないよ。

ま：でも、よけられないしね。全然見えなくない？　……うわあ、ヘンな赤い忍者が来た！　あぶねぇ～。さらに速ぇじゃん。フザけんな！

——お百姓さんも命がけだね。

ま：あと1個、どこにあるの？　ああ、あったあった。コインゲット!!　やっとだよ、もう。

（何度も死んで、ぐったり気味のまるやきくん）

——はい、じゃあ2面ね。

ま：……またおんなじかよ。もういいよ、こういう日本っぽい面は。ほら、またやられたしね。ゲームオーバーだって。意味わかんないよ。

（キレ気味のまるやきくん）

——ところで、一応聞くけど、〝いっき〟ってなんのことだか知ってるよね？

ま：イッキ？　知らな～い。え、これ？

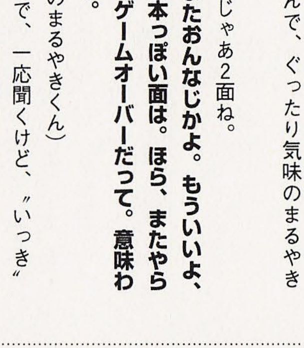
（ジュースを飲む仕草をするまるやきくん）

——なんてベタな。

ま：さすがに違うよね。あ、もしかしてあれ？　ああ、わかった。はいはい、農民がウオォォォ～ってやるヤツでしょ。あれか～。今わかったよ。でも、なんでコイン集めてんの？　戦えよって感じじゃん。

——確かに命がけで小判を拾うゲームになってるね。

ま：でしょ？　それにみんなで力を合わせ



こちらが2面。少しは雰囲気が変わるが、まるやきくんの言うとおり、やることは同じ。そういうゲームだから仕方ないと思う

て攻め込めよ！　村の仲間がいるだろ？たった1人って……。

―2人までだったら協力プレイができるよ。

ま：15人くらいがいい。

―いやいや、ファミコン的に無理だから。

ま：2人でやってもいいけど、もしやられそうになったら助けてくれる？

―助けろと言われましても……。まあ、とりあえずやってみよう。

（『いっき』定番の2人同時プレイを開始）

ま：うおおぉー。こっちに攻めてきた！しっかり守ってよ、ガードガード。

―バスケじゃないんだから……。

ま：もう、危ないからコインも全部集めてよ。お願いしま～す。

―一緒に動いてもらわないと困るのね。

ま：でも、死ぬし。うわぁ！

―えっ、もう……。

（こうしてまるやきくんの『いっき』は失敗に終わった）

ゲーム後の感想

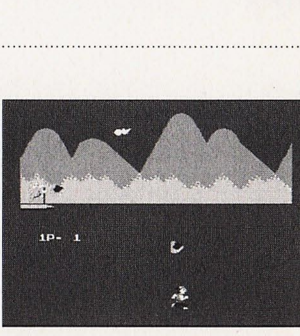
ま：『サッカー』よりはいいかな。キャラクターがかわいかったし。だって、『サッカー』は、かなり間違ってるべ。人数とか。あ、もしかして『いっき』も人数間違い？

―もう前回の話はいいから。

ま：でも、相手がスローインを足元にくれたし……。

―『いっき』の直したほうがいいところを教えて。

ま：せっかく2面に行ったのに、やることが同じだったからがっかりした。あと、竹槍。なんであんなところにあんの？　だまされて取っちゃうべ。引っかけ問題でしょ。ずるいね。コインも違うものにしたほうがいいかな。どうして集めているのかわからないし。



降ってくるおにぎりを集めるミニゲーム。サンソフトのディスクシステム用AVG『デッドゾーン』にもなぜか登場



DATA

メーカー：サンソフト　ジャンル：アクション
発売日：85・11・28　価格：4900円

いっき

鎌を片手に一揆を起こした農民、権べと田吾を操り、小判を集める時代劇アクション。サンソフトの代表作。

ゲーム紹介

農民を操作して鎌を投げ、忍者を倒しながらフィールドに落ちている小判を集めるアクションゲーム。8枚集めると1面クリア。ステージは全4面。2人同時プレイも可能。鎌はホーミング能力がある飛び道具。竹槍は本来パワーアップアイテムのはずなのだが、直接攻撃で射程が狭まり、死にやすくなるのが難点。上から落ちてくるおにぎりを集めるボーナスゲームや、捕まると動けなくなる腰元などが懐かしい。

【まるやきくんの評価】

★★★☆☆



難しかったけど、面白かった。2人で一緒に遊べるのはいいね。すごいうまい人とやって、クリアしたい。

実験後の考察

まるやきくんが小判を常に「コイン」と呼び続けていたことが印象的だった。さすがに小判を知らないとは思わないが、レトロゲームに出てくるお金は、すべてコインというイメージなのだろうか。聞けば、まるやきくんは中1にして自分の部屋を持ち、テレビもあったという。「アニメを見たいのに、おじいちゃんに付き合って時代劇」なんて経験はないのだろう。十数年前までは、まだテレビは魅力的な箱だった。「あのテレビに自分の好きなゲームが映せるなんて！」。ファミコンにはそんな喜びもあった気がする。

もうひとつ驚いたのは、まるやきくんにとって『いっき』が非常に難しいゲームだったこと。『ウイイレ』の操作のほうがよほど複雑だと思うのだが……。忍者の動きに最後までついていけなかったのは意外だった。この手のアクションが減ったからか。

Case Study 003



「おいてかないでよ、電車～!!」

チャレンジャー

ハドソンの大ヒットアクション。まるやきくんは列車ステージをクリアし、真の冒険に進めるか?

これがホントのチャレンジャー

――今日のゲームは『チャレンジャー』。ではスタート!

まるやきくん(以下ま):新幹線が来たよ。おお、飛び乗ったぞ。すげぇ。……。

(しばらくぼんやりするまるやきくん)

――ほら、動かさないと。

ま:えっ、なに? もう始まってるの?

――鳥にやられちゃうから。ナイフを投げて。

ま:ナイフ? どれ? これ? ジャンプかよ! うぎゃあー! やられた! あっ、電車が行っちゃうよぉ。おいてかないで!! 助けてー。

(ガチャガチャとボタンを連打するまるやきくん)

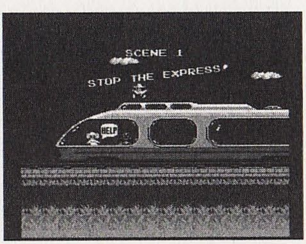
ま:早く起きろー。どうすればいい?

――もう、どれだけ努力してもムダだから。でも、まだ2機あるよ。

ま:1回当たっただけで、ダメなの……。とりあえず、鳥は敵ね。よおし、始まった。どっちに進むのかな? こっちかな?

([※1]正しいほうに進むまるやきくん。ちょっと残念)

ま:電車の中にいるハゲみたいな人は誰?



電車に飛び乗る主人公を見て「すげぇ」とまるやきくん。確かに超人技だ。なのに鳥にやられるとは

——ハゲ……。最後はそこに行くんだよ。

ま：じゃあ直接下に降りよう。

——ワガママ言われても。

ま：わかった。じゃあ、ガンガン行くよ。

（が、電車の連結部をジャンプせず、転落死するまるやきくん）

ま：はっ？　ウソォォッ～！　落ちたよ。うわぁ、また電車行っちゃった。遅刻だ。

——そこはジャンプしないと。

ま：早く言ってよ！　大体なんで屋根に登ってるの？　危ないから。ヘンなゲーム。

——ヘンって……。

ま：まあ、進めばいいんでしょう。あれっ、なんか後ろから緑の人が来たよ。仲間？　味方？　敵？　敵？　敵？　うわぁ～、やられた。敵だったー。

——見るからに敵でしょ！

ま：だって人間だったし……。いい人かもしれないじゃん。自分以外は全部敵なの？

——まあ、普通はそうだね。

ま：もう、敵ばっかりでおかしいよ。やめちゃうよ。

——そこをなんとか。

ま：はいはい、やればいいんでしょ。うおおぉぉっ、鳥が急に下がってきた。危ねぇ～。バカ、ヘンな飛び方すんなよ！　……ゲッ！　なんか画面が赤くなった。赤いよー。いやあ、カミナリ？　怖～い。来んな！　よけて!!　うぎゅ～……。

（あえなくカミナリに当たって死ぬまるやきくん）

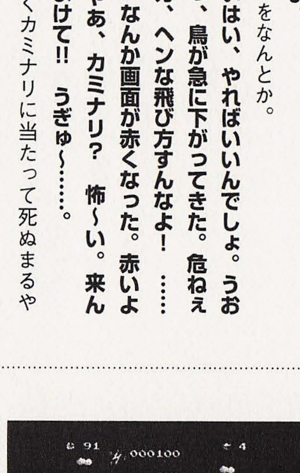
ま：おかしいよ、晴れてるじゃん！　なんだよ！　雲まで敵かよ。音楽も怖いし。あーあ、また電車に乗れなかった。何本目の電車だよ。

——ちょっと難しすぎる？

ま：見ればわかるでしょ？　もうどうすればいいの？

——『チャレンジャー』には難易度設定があるんだけど……。でも、簡単にしたらつまらないから。このレベルでがんばって。

ま：がんばったら、なんかくれる？



突如雷が発生。「晴れてるのに！」というまるやきくんの声もむなしく感電。これぞ青天のへきれき

※1 **正しいほう**
反対方向に進むと、もちろん落ちて死亡。ストッパーなどはありません。

――なんにももらえなくても、みんな遊んでたの！

ま：はぁい。

（結局、あえて難易度を下げなかったため、20回以上プレイして、ようやく折り返し地点の最後尾までたどり着く）

――ここまでで半分だからね。

ま：まだ半分？　もう次の駅に着いちゃうよ。ハゲに逃げられるべ。

――余計な心配はいいから、集中して。

ま：端まで行ったよ。降りればいいの？　うわぁ、ビックリした。ここからは中を進むのね。やっと意味がわかった。すげぇ、電車に乗れたよ。

――油断しないで。

ま：うわぁ、なんか赤いのが来た！　どうすんの、これ！　来ちゃう来ちゃう!!　ナイフが効かない～。ぎょえぇぇぇぇー！……もう～、死んだよ。

――下を押すとしゃがめたのに

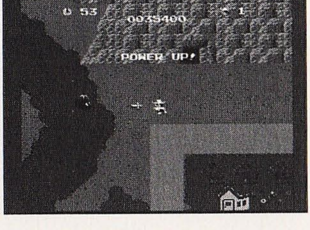
ま：はぁ？　先に言ってよ。ここまでしゃがむなんて1回も使わなかったじゃん。だいたい電車の中に入ったのに、やられたら外に放り出されたんですけど。窓開いてるのかよ。そこから入っちゃえ！　また最初から～。もういいや。一生無理だから。

――もう1回だけがんばってみない？

ま：もう1回～？　じゃあ。……と思ったら、ナイフとジャンプ間違って、鳥に突っ込んじゃったしね。……もうや～めた。

ゲーム後の感想

ま：ガンガンナイフを投げたから、手が痛くなった。線路の周り、ナイフだらけじゃない？　あと、鳥が嫌い。ヘンな飛び方するな！　あと、意味がわからない。この人の仕事はなんなの？



列車ステージをクリアすると、本当の冒険が始まる。さまざまな謎が待ち受けるのだが、まるやきくんはたどり着けず



DATA

メーカー：ハドソン　ジャンル：アクション
発売日：85・10・15　価　格：4900円

チャレンジャー

考古学者のチャレンジャーがナイフを投げて、大奮闘！
B級映画ばりのアクション感動（？）巨編。

ゲーム紹介

考古学者の主人公が、さらわれた王女マリアを助け出すため、ワルドラド島を冒険するアクションゲーム。1面は横スクロールの列車ステージだが、2面はフィールド見下ろし型のアクションアドベンチャーに変わる。難易度を一番簡単にしても、クリアするのは至難の業。というより、少しは上げておかないと、2面の難度が上がるというワナがある。耳になじむ1面のBGMはシューベルトの「軍隊行進曲」。

【まるやきくんの評価】

★★



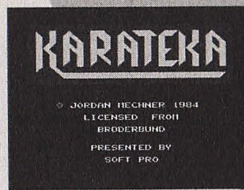
次の面に行きたかったけど、もう無理だった。電車の屋根って普通に戦えるもの？　吹っ飛ばされそうじゃない？

実験後の考察

最近のアクションは、順を追って操作を覚えてもらうため、1面はチュートリアルステージであることが多い。そんな優しさに慣れたまるやきくんにとっては、ファミコンのアクションは、「唐突にゲームが始まり、しかもいきなり難しい」と感じただろう。本作も普通の難易度では、1面をクリアするのも困難だ。そういう意味では、画期的な16段階の難易度設定は、当時なりの優しさだったとも言えそうだ。

まるやきくんのプレイを見ていて気がついたのは、「自分以外はみんな敵」というファミコン期の暗黙の了解が彼には通用しないこと。「鳥は敵だけど人間は味方かもしれない」との考えからか、近づくギャングに、ナイフをギリギリまで投げなかったのには驚いた。もう少し先まで遊んでもらおうとしたが、かなりキレ気味だったので断念。少々心残りだ。

Case Study 004



「は？（絶句）この人、死んじゃったよ」

カラテカ

ファミコン屈指のバカゲー『カラテカ』。今、伝説の格闘ゲーム（？）が、まるやきくんに容赦なく牙をむく!?

礼に始まり、死に終わる

――今日は『カラテカ』。

まるやきくん（以下ま）：始まったよ。どうすんの？　あ、なんかいる。青いよこの人。足も青い。怖ぇ！

（どうすればいいかわからず、棒立ちのまるやきくん）

――近づかないと始まらないから。

（おそるおそる近づいていくまるやきくん）

ま：うわっ、青いヤツが構えたよ！　どうすればいいの？　蹴りはどのボタン？　なんも出ないよ！

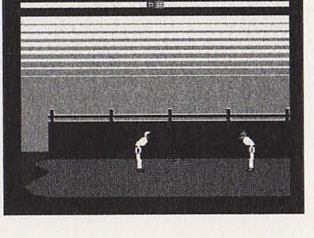
――とりあえず構えないと……。

（棒立ちのまるやきくんに、敵の蹴りがさく裂。即死です）

ま：えっ、なに？　この人死んじゃった？　1発キック受けただけなのに。おかしいよ。一撃で死ぬわけ？　だって、モモのところ、蹴られただけじゃん。空手家なんでしょ？　モモも鍛えなよ？　めちゃめちゃ弱いし。アベくん以下だべ。

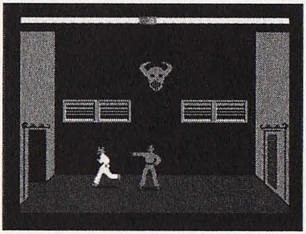
――誰？　アベくんって。

ま：友達。……うわぁ、また始まった。このボタン？　おお～、おじぎしたぞぉ!!　かわいい～。はい、おじぎ。はい、おじぎ。



お互いにお辞儀。礼に始まり、礼に終わる。敵ながら見上げたマナーの持ち主だ

はい。はいっ。
（何度も何度も礼をするまるやきくん）
ま：青いヤツも一緒にあいさつしてくれる。いい人だね、きっと。
——いい人……かな？　おじぎはもういいから。
ま：おっ、相手がまた蹴りにきた。どうする？　このボタンか？　うわあ、またおじぎしちゃった。ウオォォ～、おじぎしたところを殴られたぞぉ！　死んだしね。なんてひどいヤツだ。いいヤツだと思ったのに。
——『カラテカ』は構えないと最弱なの。敵の近くに行ったら、下ボタンで構える。
ま：そうなの？　それにしても、構えてないからって弱すぎない？　まあいいけど。
（ようやく構えて、1人目と対決するまるやきくん）
ま：ああ、なるほどね。こうやって戦うのか。キックキック！　ローキック、ローキック、ハイキック!!　蹴り倒すよ。イェーイ、カンカンカンカン。しょ～り～。で？
このあとは？
——上を押して元の姿勢に戻って、右へ進む。
（敵が送り出されるデモシーンが流れる）
ま：あ、これが敵の本部？　あいつを倒せばいいんでしょ。真っすぐ行けばいいのね？　ああ、向こうからも来てるんだ。わかった、ジャンケンダッシュみたいなゲームだ！　それにしてもなんかモターッと走ってるね。
——敵が近づいてきたら、気をつけてよ。
ま：なにを？　もう近づいてるけど。
（急に止まれず、走ったまま敵に突っ込むまるやきくん。当然『カラテカ』の世界では死を意味する）
ま：うわぁ、止まれない！　……は？　死んだよ、また～。わけわかんない。突っ込んでもダメなんだ。普通、体当たりって結構強い技じゃない？　これはおかしいべ。なんでこっちが死ななきゃいけないの？　あの敵は触ったら毒なの？



ゲーム中に挟まるデモ画面。映画的な演出で、ムービーシーンのはしりと言えそうだ

――戦う体勢じゃないから弱いんだね。広い心で解釈すれば。

ま：まあ、空手って構えて気合入れなきゃダメだもんね。

(子どもながらにこのゲームのルールを納得したようだ)

ま：でも、これ結構面白いよ。今までの3回やったゲームの中では一番かも。キックキック。

――ちなみにパンチもできるよ。

ま：パンチはいいの。俺、キック好きだから。蹴りだけで倒す男だよ。キーック！ほら、楽勝じゃん。ダッシュダーッシュ……うわぁ、あぶねぇ。体当たりするところだった。

(ようやく3人を倒し、門の前まで進んだまるやきくん)

ま：この門を通ればゴールだよね。やった、感動のゴオォォォール！

――あっ、ダメ！

(ゴール寸前のところで不意にもうひとり敵が門から出てくる。ぶつかって即死)

ま：……(長い沈黙)。いや、待ってよ。おかしいよ。今、入ったじゃん。ゴールじゃん。……アハハハハハハ。もう、サギだべ。誰、こんなゲーム作ったの？

――格闘家に油断は禁物。

ま：あのさぁ、油断とかじゃないから。急に来たから。もうヤダよ〜。

――とりあえず、もう1回がんばろう。

(リトライするまるやきくん。だが無言の抵抗か、スタート後、崖の方向に進む)

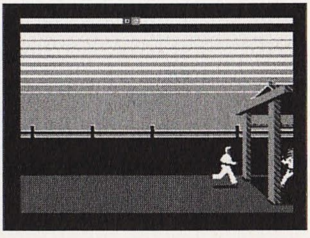
ま：もう、落ちてやる。……うわぁ、本当に落ちた！　すげぇ!!　さよーならー。ところでこの人はどこから来たんだろうね。

ゲーム後の感想

ま：相手の青い牛を倒すのが面白かった。

――悪いところは？

ま：止まれれば勝ちじゃん。そういうのも空手？　でも、結構好きになった。



この門の直前で、まるやきくんは敵にぶつかり即死。ほとんど門に入っていたのだが……。まるやきくんは、5秒間フリーズしていた



DATA

メーカー：ソフトプロ　ジャンル：アクション
発売日：85・12・5　価　格：4900円

カラテカ

空手家なのにすぐ即死！　アクマ将軍に立ち向かう空手アクション。妙な間を持つバカゲー界の黒帯だ。



【まるやきくんの評価】

★★★

ギリギリで死んだのはムカついたけど、キックで倒すのは気に入った。おじぎもかわいかったし。3点か4点はあげちゃう。

ゲーム紹介

85年12月発売の横スクロールアクション。アクマ将軍がいる悪の館にとらわれたマリコ姫を救い出すのが目的。ステージをひたすら右へと進み、敵と一対一で戦う。ジャンプはできず、構えないと一撃で死ぬ。オリジナルはアップルⅡ用のゲーム。バカゲーと言われるが、モーションも細かく、ビジュアルには味がある。同年4月発売の『イー・アル・カンフー』と並び、対戦格闘ゲームの原点……という説も。

実験後の考察

『カラテカ』は、今ではすっかりバカゲー扱いされているが、おじぎや構えなど、空手っぽさにこだわった演出が随所に見られるタイトルだ。まるやきくんも「おじぎをするのが空手っぽい。あと、キックが楽しい」と語っており、ただバカなだけで終わりのゲームではない。

最近の格闘ゲームは、より派手な技の撃ち合いになる傾向があるが、『カラテカ』は、相手の出方や間合い、駆け引きをシンプルに楽しませるシステムを持っていた。これは、まるやきくんには新鮮に映ったようだった。

ただ、やはり問題は、「構えていないと即死」というルール。空手らしいといえば空手らしいのかもしれないが、もう少し別の方法で表現してもらえれば、まともなゲームとして名前を残せた、そんな気がする。

Case Study 005



「あのビルはもうないよね」

シティコネクション

世界各国を車で巡る、オシャレなアクションゲーム。まるやきくんが見つけた、意外なものとは？

ニューヨークを塗りたいか〜！

——今日は『シティコネクション』。ではスタート。

まるやきくん（以下ま）：うわぁ、勝手に走ってる！　ブレーキブレーキ。どうすんの？

——ブレーキはないよ。通ったところが白くなったでしょ。

ま：ああ、わかった！　これを全部塗るのね。……ていうか上も下もあるよ？　さすがに全部は大変じゃない？　パトカーもいっぱいいるしね。あああぁぁぁ！　ボカーン。

（パトカーに突っ込んで秒殺のまるやきくん）

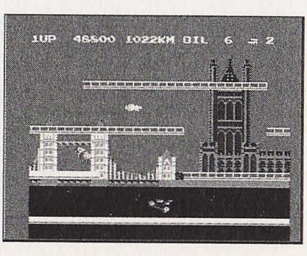
ま：めちゃめちゃに壊れたよ。車がハート型に割れたしね。ところで、道に落ちているのはなに？

——オイル缶だよ。パトカーに向かって投げるといいよ。

ま：これをぶつけるんだ。ホイッ。

——残念。それはジャンプのボタン。

ま：うっそ、ジャンプできるんだ！　って、そうだよね。そうじゃなかったら上の段に乗れないもんね。……げっ、なんかいた。ネコだしね。うぎゃあ、ひいちゃった……。



ロンドンにて、ネコふんじゃったの図。そういえば、今の女子も、休み時間に「ネコふんじゃった」を弾くのだろうか

（画面上部に昇天するネコ。「ネコふんじゃった」のリズムに合わせて踊るまるやきくん）

ま：かわいそうなことをしたよ。

——まるやきくんがね！　パトカーにオイルを投げて、ネコはしっかりよけよう。

ま：よし、わかった。でも、この道、どこまで続いてるの？　ずーっとあるじゃん。

絶対不可能じゃない？

——あるところに行くと、ループして戻ってくるから。

ま：へえ～。でも、全然上にのぼれないんですけど。

（ジャンプのタイミングが合わず、一番下の段でもがくまるやきくん）

ま：ジャンプできねぇ～。とりゃー！　おっせーよ、ジャンプしろって！　無理矢理飛べ！　空飛べ！　また天井に当たったよ!!

バーカ。

（ムダにジャンプして、パトカーに突っ込むまるやきくん）

ま：マジふざけんなよ。ジャンプできねーぞ！　だいたいなんで車がジャンプできるんだよ。意味わかんなくねぇ？

（何度も往復した結果、床からタケノコが生えてくる。当然まるやきくんは驚く）

ま：え？　なにこれ？　さっきまで、なかったよね？　生えてきたの!?　うおぉ、両方じゃん！　もうダメなんですけど。

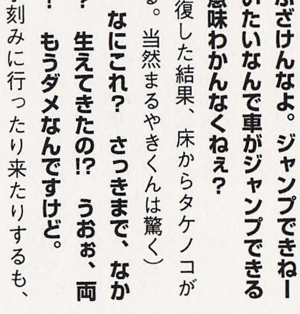
（左右に小刻みに行ったり来たりするも、どうにもならず……）

ま：しかも、ネコまで出てきた～！　みんなでジャマすんなよ!!　ボカーン。ダメだった……。やっぱ無理だよ。これ全部塗るの。パトカーが多すぎる。どんだけ悪いことしたの？　殺人？

——そんな物騒な！

（なんとか1面をクリアしようと、しばらくゲームを続けるまるやきくん。が、突然バックの背景を指さし……）

ま：ここ、ニューヨークだよね。もうあの[※1]ビルはないよね。



まるやきくんの大発見！　自由の女神の横にツインタワーが。ゲームに集中していないからこそ目に入ったとも言う

※1　**あのビル**　世界貿易センタービル。アメリカの富を誇るかのようなニューヨークのシンボル的建物だったが、2001年9月11日、同時多発テロ事件によって崩壊した。

（そういわれて画面をよく見ると、自由の女神の隣に高いビルがふたつ。さすがまるやきくん。見るべきところが違う）

——そうかぁ！　よく気づいたね。確かにあのビルはもうないね。

ま：テレビで見ててビックリしたぞぉ。最初は事故かと思ったけど。だから、この車、飛んでたら絶対に注意されるよ。あっ、それで警官に追われてるんだ！

——いや、この車はほかの国でもパトカーに追われているから。

ま：相当悪いヤツだな。……ああ、もう難しい。最初の画面に、〝2Pプレイ〟ってのがあったじゃん。あれで協力してやったら楽じゃない？

——それは交互にやるだけなの。

ま：じゃ、もう終わりでいい？

——もう少しがんばれば、次の国に行けるから。

ま：次の国に行ったら、なんか変わる？

——変わるよ、パトカーの形とか。

ま：ほかは？

——ほかはだいたい一緒。

ま：えーっ、武器とか増えないの？　あのさぁ、ネコは変わる？

——ネコは変わらない。

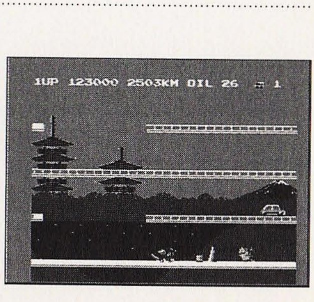
ま：もう、ネコひきたくないよ。

ゲーム後の感想

ま：これって『パックマン』と同じ感じだよね？　ケータイで遊んだことあるよ。エサを全部食べるやつ。『パックマン』が車になったってことだよね。

——直したほうがいいところはある？

ま：パトカーが多すぎる。あと、簡単にジャンプできるようにしてよ。ジャンプが難しすぎない？　なんか生えてくるのもウザいし。いつの間にか生えるなんておかしいよ。ネコはかわいいからいいけど。何匹ひいちゃったんだろう。ゴメン。



こちらは日本面。当時、ここまで来られたあなたは相当の腕前。まるやきくんはもちろん行けるわけもなく……



DATA

メーカー：ジャレコ　ジャンル：アクション
発売日：85・9・27　価格：4900円

シティコネクション

ニューヨーク、パリ、ロンドン、インド……。ネコをよけ、世界中の観光名所を塗りまくるカーアクション。

ゲーム紹介

85年9月発売のカーチェイスアクション。ヒロインのクラリスが恋人を探して各国を愛車でぶっ飛ばす。道路を走るとそのブロックが白くなり各ステージの道路をすべて塗り尽くすとクリア。車を題材にしながらもレースではない点が目新しかった。また、世界の名所をフィーチャーした背景の美しさやチャイコフスキーの名曲をアレンジしたBGM、ネコをひくと流れる「ネコふんじゃった」など、センスのよさが光る。

【まるやきくんの評価】

★★☆☆☆



少し難しすぎた。だってジャンプができなくて、着地したらパトカーに当たるし。あんなに飛べるなんて、すごい車だよね。

実験後の考察

世界貿易センタービルのことはまったく気づいていなかったので、まるやきくんのひと言は衝撃だった。よく見ると、案外しっかりと背景が描かれていることがわかる。『シティコネクション』は世界中の各都市を巡ることもひとつの売りだったが、まるやきくんは、無意識のうちにその本質的な部分を感じ取ったと言えそうだ。

また、当時「車が道を塗る」というギミックは、とても新鮮に映ったものだが、まるやきくんは「『パックマン』と同種のゲーム」と発言した。ここも興味深い。「なにかを取り尽くす」というルールはファミコン期の代表的な特徴だったと気づかされる。それぞれ違うと思っていたファミコンソフトも、まるやきくんの目からは似たようなゲームに見えるのだろうか。コンプリート要素は最近のゲームでも根強い人気があったりもするのだが。

Case Study 006



「またグリーンオーバーかよ！」

ゴルフ

ゴルフと聞いて任天堂かSCE、どちらが思い浮かぶかで世代がわかる。当然まるやきくんは『みんゴル』派。

チャーシューメンを知らない世代

―今日は任天堂の『ゴルフ』。

まるやきくん（以下ま）：やったあ、ゴルフ！ 得意だよ。『みんゴル2』はクリアしたしね。『3』を買おうかな、って迷ってるんだけど。そういえばこないだ、長野のおばちゃんが打ちっ放しに連れてってくれた。

―本物のゴルフ、やったことあるんだ。

ま：すげえ難しいぞ、あれ。手は痛いし、当たんないし。なんかムチャクチャヘンな持ち方するんだけど。こう、小指を……。あれじゃ当たんないよ。みんなおかしいべ。ゲームのほうがいい。

―よし、じゃあゲーム開始。

ま：え？ これ『みんゴル』と違って景色変わんないよ。いいの？ 真っすぐ打っちゃって。

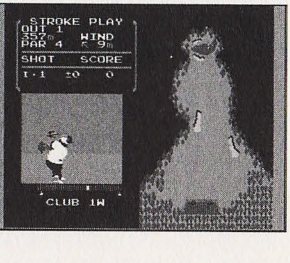
（真っすぐのつもりがガシャガシャ押しているうちに、矢印があらぬ方向へ……）

ま：じゃ、打つよ。

（特に打ち方を聞くこともなく、すんなりとプレイを始めるまるやきくん）

―いいけど、そのまま打つと……。

ま：バーン！ うおぉぉぉ！ どこ行くん



『みんゴル』よりもメーターの戻りが速い。慣れるまでは右に左にOB連発

だよボール！　黒いとこ行っちゃったぞぉ。アハハハ、宇宙空間に打っちゃった。オレ、そんなとこ狙ってないしね。

――はい、OBです。

ま：でもさあ、今、メーターが動くのムチャクチャ速くなかった!?

――そうね、『みんゴル』よりはちょっと速いかも。

ま：もう1回打ってみるよ。せーの……速ぇー！　ふざけんなよ、ちょームズいじゃん。なんでそんな戻るの速ぇの？　あの白いところに止めるんでしょ？　そんなの神の技じゃん。

（振り遅れて大きく左へ曲がり、OB）

――少し速めにボタンを押すといいよ。

ま：そんなのわかってるから！

（メーターの速さに戸惑い気味のまるやきくん。それでも何度か打つうちに、徐々に慣れてきて、とうとうフェアウェイに）

ま：イエーイ！　見た!?　ピッタリ。で？　どうすんの？　また打っていいの？

（クラブ選択がよくわからず、第2打もドライバーのまま）

――一応クラブを変えて……。

ま：よぉし、行けぇ！

――聞いてないよ。

ま：ドーン！　ギュイーンって、どこまで行くんだよぉ、待ってー。

――ドライバーで思い切り打てばそうなるでしょう、普通。

ま：そうなの!?　クラブも変えられるんだ。でも、残り距離がわからないんですけど。あとどれぐらいなの。

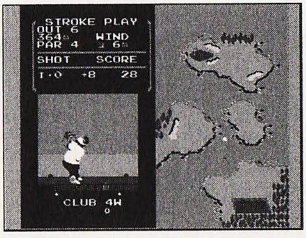
――確かに『みんゴル』に慣れてるとちょっと不親切かな。

ま：ああ、また行っちゃったしね。グリーンオーバー。ちっさいなぁ、このグリーン。

（グリーン周りを右往左往して、ようやくオン）

ま：パットはどうすんの？　この矢印のほうに曲がるんでしょ？

――距離感が難しいよ。



飛び石状の島がフェアウェイのホール。どこの島に乗せるか、それが問題だ

ま：『みんゴル』で慣れてるから。こんなもんじゃない？　……げぇっ、すげぇ転がったしね。どんな勢いだよ。だから距離を教えてくれって。もしかして体で覚えろってこと？

——そう。

ま：ふぅ、やっと1ホール終わったよ。

——はい、11オーバー。次は2ホール目。

ま：あ、やべぇ、池があるよ。矢印の角度がビミョー。打つよ。バーン！　……うわ～、池だ～、やめてー。おーっ、落ちなかった！　ギリギリだぞぉ。天才？

（2打目、6番アイアンでなぜか会心のショット）

ま：ほら、来たべ。うまくない？　このパット入ればバーディーなんじゃないの？

——2ホール目でもう慣れるとは。

ま：こんなもん？　うわー、惜しい。結構曲がるね。でもこれでパーじゃん。はい、パー！　ちょっとうますぎない？　オレ。

——恐るべき適応力。

ま：これ面白いよ。『みんゴル』よりめちゃめちゃ難しいけど。これはいつのゲームなの？

——だいたい今から15年以上前。

ま：生まれてないしね。でも、ゴルフっぽいじゃん。こないだの『サッカー』が出たのはいつ？

——この1年あと。

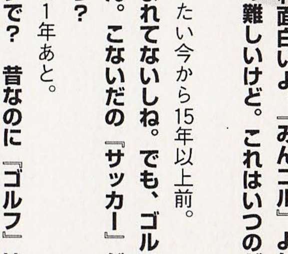
ま：マジで？　昔なのに『ゴルフ』はがんばったね。

ゲーム後の感想

ま：面白かったよ。なかなかいいんじゃない？　『みんゴル』みたいだったし。

——改良したほうがいいところは？

ま：メーターが戻るの速ぇよ。最後のほうは慣れたけど。あと、海ばっかりのホール。あれはズルくねぇ？　あんなの、ホントはないべ。グリーンには船で行くの？



まるやきくんは、パットで行ったり来たりで4往復。接待ゴルフに向かない、難易度の高いグリーン



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：スポーツ
発売日：84・5・1　価格：4500円

ゴルフ

お父さんも大満足の、任天堂のゴルフゲーム。ショットのメーターは今でもスタンダードであり続ける

ゲーム紹介

84年5月に発売された元祖ゴルフゲーム。国内だけで売上はダブルミリオンを越えた。18ホールを回ってスコアを競う、シンプルなスタイルだが、クラブ選択、風などの要素はすでに存在している。本作でショット時に使われるメーターは、『みんゴル』をはじめ、ほとんどのゴルフゲームにいまだに受け継がれている優れもの。本作のあとは、青いディスクの『USコース』、『JAPANコース』も登場した。



【まるやきくんの評価】

★★★☆

グリーンが小さすぎてマイナス2点。あの面積に載せられたらプロだべ。もう少し練習すればできるかな。

実験後の考察

『みんゴル』のメーターと『ゴルフ』のメーターが同じということに驚くかな、と思ったが、あまり反応はなかった。まるやきくんにとってゴルフゲームとは、すでにこういうものなのだろう。15年以上前のゲームをあまり悩むことなくすんなりと始められ、しかも普通に遊べる。これはすごいことだ。体をひねってクラブを振るという動作の本質を抜き出した本作のゴルフメーターは、非常に優れた作りだと言える。どれだけゲームが進歩しても、廃れないものがあるという証明だ。

最近のゲームでは、映像は限りなくリアルに近づいているが、インターフェイスはシンプルであることが望ましい。仮にインターフェイスまでリアルになったら、その道のプロにしかできないシミュレータになってしまう。気軽に遊べる『ゴルフ』の面白さにまるやきくんも満足した様子だった。

Case Study 007



「マリオがあの段差で死ぬの？」

ドンキーコング

任天堂の記念すべきファミコンソフト第1弾。
まるやきくん、ファーストマリオとご対面。

ピーチ姫ではありません

――『ドンキーコング』。知ってる？

まるやきくん（以下ま）：あっ、なんか知ってる。でも忘れた。

――じゃあ、スタートしよう。

（急に暗めのジングルが鳴る）

ま：うわっ、なんか怖そう。

（スタート直後、一番手前のハシゴを必死で登ろうとするまるやきくん。どう見ても壊れているのだが……）

ま：あれ？　ウソ、登れない。何ボタン？

――よく見て、壊れてるでしょ？

ま：は？　壊れてるとかってあり？　最初からワナかよ。げっ、なんか来たよ。これに当たると死ぬ？

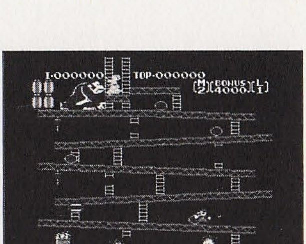
――もちろん死ぬから。

（タルが燃えて火の玉が近づく）

ま：うわぁ、どうしよう、どうしよう。逃げれない。ぎゃあ～、死んだ。マジむかつくよ。ハシゴ壊れてても、登れって。ほんのちょっとだろ。つかまって登れ！

――まあまあ、向こうのハシゴは大丈夫だから。

ま：よし、負けないよ！　うわ、あっぶねぇ～。急にタルがハシゴを降りてきたよ。



「タルくらいでやられるなよ。蹴れ！」。そんなこと言っても、あのマリオの足の短さじゃ、まともなキックはできません

これ、どんな仕掛けだよ。

——目の前にタルが来たらジャンプね。

ま：ＯＫ。せーの……。うぎゃー！　ジャンプが小さい……。やられたぁ～。もしかして、オレ、センスないのかなぁ。

——もうあと1機……。

ま：マジで？　ちょっと悔しいから、ちゃんとやろ。

（コントローラを持ち直して、姿勢を正すまるやきくん）

ま：えっ、動けなくなったよ。ハシゴが抜けない。助けて、壊れた。

——ハシゴはちゃんと登り切らないと動けないから。

ま：えーっ、引っかかってるの？　うわー、タルが来たぁ！　ぐわぁ!!　……もう、死んじゃったじゃん！　だいたいさぁ、タルになんか負けんなよ。押し返せばいいじゃん。マリオでしょ？　コイツ。

——まあ、一応マリオだけど……。押し返せっていうのもどうかと。力自慢大会じゃないんだから。

（今度は、順調に4段目に上がったまるやきくん。だが、タルが転がってきて右端に追いつめられる）

ま：タルが来た。逃げろー。下にジャンプ！　……え？　死んだよ。マジでぇ？　全然高くないじゃん。あの段差で死ぬの？　だってマリオでしょ。ほかのゲームでボンボン飛んでたクセにぃ～（泣）。

——この頃のマリオはひ弱だから。だんだんと訓練を積んで強くなったんだね。

ま：ホントかよ!?

（その後まるやきくんは山のようにマリオをあの世へ。ダイジェストでどうぞ）

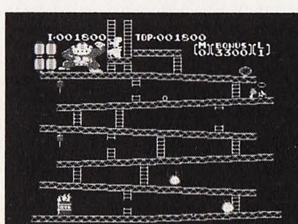
ま：えっ？　このハンマー取れないよ？　何ボタン？　うわー、タルがー。

ま：やっとハンマー取ったよ。これ、無敵でしょ？　うりゃー！

（が、背中からタルが当たり、死亡）

ま：……ウソ（呆然）。

ま：えっ、この下で待ってれば安全じゃな

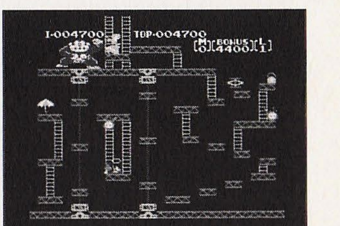


微妙な段差で、命を落とすマリオ。『スーパーマリオ』では、雲から落ちても平気だったのに

い？　イエー、安全地帯〜！
（が、ドンキーに直接タルを投げられ即死）
ま：……なんだよ、汚ねえぞ！　ルール守れ!!
（そんなこんなで20分ほど経過）
ま：結構気に入った。助けてやるぞ、って思うし。あと、歩く音がかわいいよね。テクテクテクテクって感じで。もう絶対助けてやる、待ってろピーチ。
——ピーチ[※1]じゃないんだよね。
ま：はぁ？　ウソ言うな。あれピーチでしょ？　見た目、絶対ピーチじゃん。
——まあ、いいけど。
ま：そうだ、いいこと考えた。あのドンキーの横にあるタルが、なくなるまで待つってのはどう。
——あれは一生なくならないから。
（そんなことを言いつつ、ついに感動の1面クリア目前）
ま：来たべ、ほら。そこに登ればいいんでしょ？　イエーイ。やっとだよ。かなりうれしいべ。泣いちゃうよ。
（そして2面へ。マップは複雑化する）
ま：うっそー、2面ってこんなんなんだ。おっ、カサだ。このカサ、なんかのアイテム？　……なんにもなんねぇし。
——点数だけ。そこのゴンドラは気をつけてね。
ま：ジャンプー！　ええっ、死んだよ！　また段差で死んだよ〜。もうワケわからない。カサでフワフワ飛べって。また1面からやり直し？

ゲーム後の感想

ま：ゲームっぽい感じがして楽しかった。あと、マリオがチョコチョコしてて、かわいい。
——直したほうがいいところは？
ま：ジャンプはもう少しおまけしてほしい。どのくらいで死ぬのか、わかんないしね。ちゃんと着地してたのに、なんで死んだのかなぁ。



これがまるやきくんのたどり着いた2面。ラストの3面は意外と簡単なので、ここが最大の難関？

※1　ピーチ
このとき助ける女性の名前はレディ。ピーチの登場は初代『スーパーマリオ』から。



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：アクション
発売日：83・7・15　価　格：4500円

ドンキーコング

ドンキーコングにさらわれたガールフレンドのレディを救うため、マリオが初めての冒険に出る！

ゲーム紹介

元はアーケード用ゲームとして、81年に登場し、大ブームを起こしたアクション。ファミコンと同時発売され、初期のけん引役となった。任天堂の看板キャラ、マリオとドンキーコングが初対決。タルやファイヤーボールなどの障害物をかいくぐり、最上階を目指す。ハンマーを取ると無敵だが、ジャンプもできず、ハシゴも登れず。アーケードは全4面だったが、ファミコンでは1面カットされ、全3面になっている。



【まるやきくんの評価】 ★★★★

1面もクリアできたし、楽しかった。タルを連続で飛ぶと、やったって気になるね。ティロリンポンって。

実験後の考察

ルール説明をしていなかったが、画面を見た瞬間にまるやきくんは上に行けばゴールと直観的にわかったようだ。なにをすればいいのかが一目瞭然。このゲームデザインはさすがのひと言だ。まるやきくんはほめ言葉として「ゲームっぽい」という言葉を使っていたが、『ドンキーコング』の中に、ゲームの基本となる要素がいくつも垣間見られる。ハンマーを取ると攻守が逆転する、ステージの上に行けば行くほど、タルが迫ってくる間隔が短くなり、難易度が上がる。不規則に動くタルのパターンを先読みして、コース取りをする……。1画面のマップではあるが、そこにぎゅっと各要素が凝縮されている。文句を言いつつもすっかり『ドンキーコング』に夢中になっていたまるやきくん。本作の面白さがまだ古びていないことが証明された。

あなたも挑戦！ ファミコン中間試験②	なまえ	てん

薄れる記憶を振り絞って、目指せ満点！　まるやきくんの珍回答のおまけつき。

●スポーツゲーム編

【１】次の問いに答えなさい。

（１）『熱血高校ドッジボール部』。熱血高校のエースは誰？

まるやきくんの答え：ドッジ弾平

(2)『ハイパーオリンピック』の特別版に登場した、ＴＶでおなじみのキャラクターは？

まるやきくんの答え：バボちゃん

（３）ファミコンソフト『○○やんの10倍プロ野球』。○○の中に入るカタカナは？

まるやきくんの答え：キム

(4)アイレムの01番、『ジッピーレース』のROMカセットの特徴は？

まるやきくんの答え：車の形で差しにくい

【２】次の言葉を並べ替えて、ファミコンソフトにしなさい。

（１）ン・チャ・ー・バ・ピ・ア・ン・ン・オ

まるやきくんの答え：アンピンオバーチャン

（２）新・水・子・の・園・司・甲・島・大

まるやきくんの答え：新大甲司園 水の子島

【３】ファミコンなぞなぞ。ナムコスターズの隣にいると、いつも失敗ばかりの野球チームは？

まるやきくんの答え：日本ハム。なんか下手そうだから

【４】初代『ファミリースタジアム』と、『'87』の違いを下の言葉を使って簡単に説明せよ。
(チーム・打球・シール)

まるやきくんの答え：チーム数がたくさん増えた。しかも打球が消えるようになった。あと、シールがついてきた（レア）。

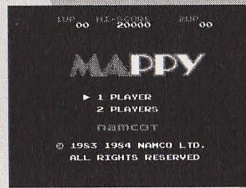
※本当の答えは１４６ページ

第二章

webサイト掲載分　後半戦
収録時期　2001～2002年



Case Study 008



「待ち伏せなんてズルいべ」

マッピー

警官のマッピーが泥棒ネコのニャームコ一味と対決。かわいいキャラ好きのまるやきくんもまっしぐら?

開くドアにご注意ください

——今日は『マッピー』。

まるやきくん（以下ま）：（デモ画面を見て）あ、見たことあるかも！　なんかゲーセンだったかなぁ。あれ、友達のケータイだったかな？

——今は[※1]ケータイでも遊べるかもね。

ま：なんか、かわいくていいよね。かわいい系、けっこう好きだから。Qoo[※2]とかよくない？　ほら、日焼けのCMとか。

（ケータイの待ち受け画面を見せられるが「ああ、そうだね」と生返事をしてスタートさせる）

ま：始まったの？　自分はどれ？　どのネコ？　うぎゃあ、このネズミかあ。

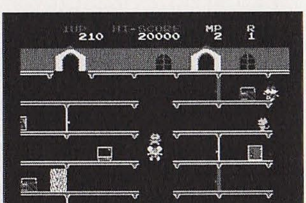
（なぜか自キャラをネコだと勘違いし、瞬殺されるまるやきくん）

——ネコから逃げながら、アイテムを集めるゲームだからね。

ま：そうだったんだ！　ネコが動いてるから、だまされたべ。上の青いアイテム、金庫？　マッピ～、色が似てるからややこしいよ。……ちょっと、最初からやらせて。

——じゃあ、リセットを押すよ。

ま：どの順番でアイテムを取ってもいいん



「こんな家があったら遊びに行きたいね」とはまるやきくん談。足の骨が折れそうです

でしょ？　じゃあ、あのテレビが欲しい。

——欲しいって、クイズ番組じゃないんだから。

（スタート直後、左側にあるテレビを取りに行くまるやきくん。が、ネコが来てすぐに挟まれる）

ま：うおぉぉぉ！　これ、どうすんの!?　来んな！　ぎゃあ〜！　っていうかネコ速いし。倒す武器とかないの？

——ドア。

ま：ドア!?

——あちこちにあるドアを遠隔操作できるから、それでネコを気絶させる。

ま：ドアを操作？　まったく意味がわかんないべ。だいたい、これは家なの？　TVがムダに2台あるし。

——細かいことはいいから。

ま：うおぉぉ、また来たよ！　もうこっちしかないじゃん。危ない！　ビョ〜ン。えっ？　はっ？　……ウソッ、ジャンプしてるときは当たっても死なないの？　そうなんだ。でも、なかなか降りれないしね。怖え。向こうからもデカいネコが……。

（トランポリンで飛んでいる間はセーフという基本的なルールを知らなかったまるやきくん。しかも、降りるのに戸惑っているうちにトランポリンの色が変わり……）

ま：いやあぁぁ！　切れたぞぉ、このゴム！　あ〜あ、死んじゃった。もっと丈夫なゴムにしてよ。

——だいたいルールはわかった？

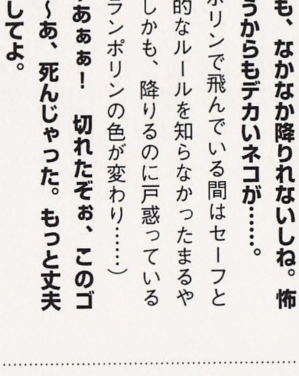
ま：わかった。もう1回。でも、これ楽しいね。名作って感じじゃん。

（しばし、黙々と遊ぶまるやきくん）

ま：ほぉら、もうクリアじゃない？　結構カンタンだべ。時々、でかいネコが道具に隠れてこっちを待ち伏せしているのがずるいけど。あんなの引っかかんねぇよーだ。

——本当はボーナスです……。あと、分厚いドアは波動が出るから、前にいるネコを倒せるよ。

ま：えっ？　これのこと？　……ピヨピヨ



ニャームコの隠れた家財道具を取ると、ボーナス点。タイミングが難しく、「ボーナスだ！」と思ってやたらに近づくとやられる

※1　ケータイ
『マッピー』はiモードやボーダフォンなどのアプリとして提供中。

※2　Qoo
日本コカコーラ発売のドリンクのマスコット。淡い水色をしている。当時まるやきくんの一押し。

ピヨ。おおぉぉー。2匹も運ばれていったぞぉ。来たー! オレって天才だべ。でも、倒したネコはどこに行っちゃうのかなぁ。

――哲学者だね。また上から出てくるよ。

(まるやきくんは意外にもうまく、3回目のプレイでボーナス面にたどり着く)

――時間以内に風船を全部割ってね。

ま:よぉし、全部取るよ! えっ? 向こうに行けないよ! はぁ?

(高さの感覚がわからず、なかなか隣に飛び移れないまるやきくん)

ま:この低いとこ、越えられない~。フザケんなって。……あっ、うっそ。ここもゴム切れんのかよ。ボーナスなのに死んだよ。

――まるやきくんもキレ気味だね。

ま:はぁ? なに言ってんの。ダジャレ?

――にらまなくても……。

ま:ボーナスなのに難しいってイヤだよ。

――さっきの途中のゴムは、わざと切ったほうがよかったよ。

ま:あっ、そうかあ! しくったね。切っても平気なのもあるんじゃ~ん。このゲーム、頭使う~。

――じゃあ、次の面に行くよ。

ま:あのさぁ、また同じじゃない? もしかして敵もずっと一緒? 飽きるよね。かわいくて楽しいけどさあ。ネズミは強くなんないの? 進化とかして。

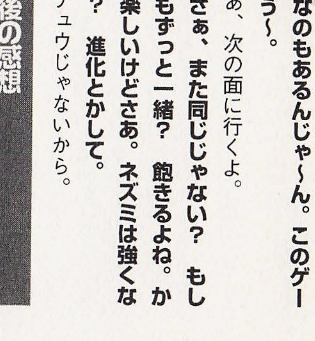
――ピカチュウじゃないから。

ゲーム後の感想

ま:キャラがかわいい。ネコの動きがウザくて、いいよね。でかいネコもかわいいし。ネコって結構いいよね。犬のがいいと思ってたんだけど、この間『キャッツ&ドッグス』[※3]みてさ、すごい感動したよ。それで……(省略)。

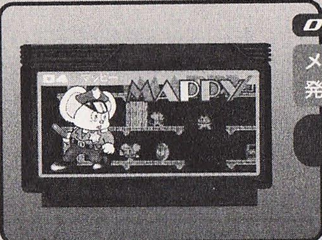
――直したほうがいいところは?

ま:ゴムが切れるのはやめてほしい。切れない高いやつに替えてよ。



風船をすべて取るボーナスステージ。時間制限があるため、最後の風船にたどり着くには、ムダな動きは禁物

※3 **『キャッツ&ドッグス』** 01年公開。ある日、犬アレルギーを治す新薬を開発した博士の愛犬が、世界征服を企む邪悪なネコ一派に誘拐される。それをきっかけに犬とネコの戦争が勃発!? という映画。まるやきくんは非常にハマったらしい。



DATA

メーカー：ナムコ　ジャンル：アクション
発売日：84・11・14　価　格：4500円

マッピー

主人公は警官マッピー。ネズミとネコのにぎやかな追いかけっこは、まるでカートゥーンアニメ！

ゲーム紹介

おっちょこちょいで熱血の新人警官、ネズミのマッピーが主人公。ネコのニャームコとミューキーズたちに盗まれたアイテムを、ニャームコ屋敷から取り返す。ネコに捕まらないように逃げ回り、家の中のアイテムをすべて取るとステージクリア。所々に張り巡らされたトランポリンの使い方がカギとなる。ＢＧＭは耳に残るポップなもの。パワードアをうまく使って、ネコをまとめて倒せれば上級者だ。

【まるやきくんの評価】

★★



ネコに食べられないようにがんばってるのがいい。ネコってホントにネズミ食べるの？　見たことないけど。

実験後の考察

スタート時は自キャラがどれか迷ったようだが、それ以降はスムーズにゲームをプレイしていた。シンプルでかわいいというのは人を引きつける大きな魅力だろう。まるやきくんも最初は夢中で遊んでいた。しかし、あまり変化のないステージ構成やゲーム性に次第に飽きてしまった様子だった。

本来は、ペアになっているアイテムを順番に取ったり、ドアを駆使してネコを一掃したりと、かわいい割にいくらでも工夫しがいがあり、しかも、ステージが進むにつれ、廊下も長く入り組んでいく。だが、まるやきくんには凝った構造がもうひとつわかってもらえなかったようだ。やり込むうちにジワジワと広がる楽しさは、この短時間では伝わりにくかったか。ビジュアルは彼も覚えていたように、ひと目で印象に残るほどの、優れたデザインと色使い。これがファミコン期のナムコのお家芸だ。

Case Study 009



「ショボい。Aって書いてあるよ!?」

スターフォース

大ブームを巻き起こしたシューティング。日本中の小学生が夢中になったこのゲームを、まるやきくんが撃墜!?

高橋名人って将棋の人?

――どんなゲームがやりたい? たまには願いを聞こう。

まるやきくん(以下ま):なんかエラそう。バンバン撃つヤツないの?

――バッチリあるよ。『スターフォース』がいいかな。

ま:とにかく撃てばいいんでしょ? 任せてよ。

――では早速スタート。

ま:うわ、うそっ、敵が速ぇ。ヤベぇ。当たんねぇよ。うわあぁぁぁぁ!

(ボカーン。開始7秒。画面右上からS字を描いて飛んできた敵に激突されるまるやきくん)

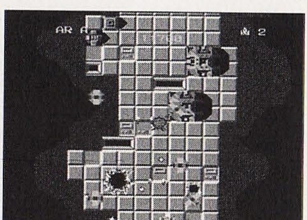
――下手だね……。

ま:そういうこと言う? 慣れてないだけだって。いきなりだったし。上に逃げればよかったかな、気がつかなかった。

――反省はそのくらいにして再スタート!

(最初の敵はどうにか倒すも、斜めに突如方向を変える敵に対し……)

ま:……危ねぇ、急に曲がるなよ! うぉー! おかしいよ動き、危ない危ない。速すぎるよ。見えないから! バカッ! ワ



敵の動きのキレは抜群。油断していると、5秒でやられる

ープした。飛んできた。やめろって！

（ぎりぎり画面上部に逃げるも、そこに敵が戻ってきてボカーン。爆死）

ま：……これ、できっこないっす。オレには見えない。

――残り1機。ほら、がんばって。

ま：ヤベぇ、落ち込んでてもダメだ！　このままじゃメチャメチャ下手だと思われるぞぉ。だいたい自分の飛行機、弱すぎない？　こんなショボい弾じゃ勝てないって。なんか核爆弾とか出せよ。

――そんなのないない。

ま：うわぁ、敵が弾を撃ってきた！　やめろよ、八角形！　これ当たったら死ぬよね。来んな、来んなって言ってるじゃん！　……うげぇ、ぎゅおう。

――はい、お疲れさま。まるやきくんのスターフォース人生は約3分でした。

ま：いやいや、待ってよ。もう1回やるよ！　負けられないしね。だから、敵の動きに惑わされなければいいんだべ。無視すればいいんだよ。……あ！　わかった！　これ、もしかしたら一番左上とかにいたら、安全じゃねぇ？

（プレイ開始後、画面左上に移動して敵をやりすごすまるやきくん。でも、大量に敵の弾が飛んできて……）

ま：……はい、ボカーン。やっぱな、ダメだと思ったよ、最初から。あれ？　これ、違う面になってない？

（『スターフォース』は、死ぬと少し面が先に進むことがある。それに驚いたようだ）

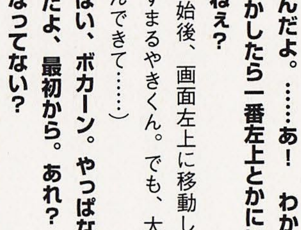
ま：あんまり下手だから戻されたの？　……でも違うな。まぁいっけど。

――あ、ほら、あのパーサーを取って。

ま：は？　パーサー？　どれどれ？　知らないよ。

（本人が気づかないうちに、運良くパーサーと合体してパワーアップ。ビギナーズラックだ）

ま：やったー、なんかすごい弾が出るよ。強くなったじゃん、レベルアップ？　最初



こちらがパーサー。取ると自機がパワーアップ。連射も可能になる

からこれにしろよ、なあ。

——なあ、って言われても。でも、気をつけないと、せっかく強くなったのに……。

ま：っていうか、来ちゃダメ！　つざけんなよ。ボカーン！　死んだし……。もしかして弱くなる？　もうやめちゃうよ。

——もう少しでボスだから、がんばろう。

ま：ところで、これ出たの何年前？

——16年前。

ま：じゃあ、前にやった『サッカー』は？

——17年前。

ま：がんばれよ、『サッカー』。

——もうその話はいいって。『サッカー』もがんばったの。

（そうこうしているうちに、ボス直前）

ま：おっ、なんか音楽が変わったよ。ボスが来るんだ？　強いんでしょ。気合入れて行かなきゃ。

（ボスが巨大で強敵と思い込むまるやきくん。が、画面を見て、目は点に）

ま：うわっ、四角……（絶句）。アハハハハ、ショボ。〝A〟って書いてあるぞぉ。これボス？　四角いだけなんですけど。イエーイ、勝っちゃったし。弱ぇ～。でも、倒したときの音がいいね。パーンって。

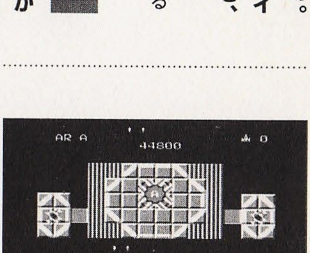
（このあとも、2面、3面とがんばるまるやきくんでした）

ゲーム後の感想

ま：敵の動きが速くてよかった。撃つのがおもしろいね。音もいい感じだし。ファミコンってもっとショボいかと思った。iアプリで似たようなやつやったけど、こっちのほうが全然面白い。

——直してほしいところは？

ま：敵の形が全部四角くてヘンじゃない？　あと、勝手に敵が動いてて、こっちを殺す気ないよね。そのくせ弾は狙ってくるからやだよ。あとボス。Aはなに？　なんか一番弱かったし。



ど真ん中に〝A〟と書かれたボス。ある意味、ムダのない最先端のデザインだった



DATA

メーカー：ハドソン　ジャンル：シューティング
発売日：85・6・25　価格：4900円

スターフォース

高橋名人が大ブレイクするきっかけとなった、そう快シューティング。スイカも壊す16連射に、小学生熱狂。

ゲーム紹介

敵のスピーディーな動きが話題となったシューティング。アーケード版の開発は現在のテクモ（当時の社名はテーカン）で、ファミコン版の発売元はハドソン。全国縦断大会（スターフォース全国キャラバン）が大きな盛り上がりを見せ、社会現象にまでなった。ちなみに無敵技は「コントローラⅠとⅡの十字ボタンの左上を同時に押し、２つのコントローラのA、Bボタンを押しながらゲームをスタートさせる」。

【まるやきくんの評価】

★★★★



敵が速くて、最初はついていけなかった。慣れたらすごい面白いけど、敵がカッコよかったら、もっといいのに。

実験後の考察

敵のスピードの速さに、まるやきくんの評価も高かったが、なぜか点数は満点にならなかった。もし、同時期に発売されたほかのシューティングをやらせていれば、五つ星がついたのではないか。比較対象があれば、そのクオリティが抜きんでていることはおのずと伝わったと思う。ただ、パワーアップを重ねていくインフレ気味のシューティングになじみのあるまるやきくんには、敵をひたすら撃つだけというシンプルな作業はかなり地味に映ったはず（ボスはデカくて強いという図式が彼の頭に定着していたのも、点数を下げた一因か）。

スピード感という点では最近のシューティングにも引けを取らないことを考えると、その後このジャンルの進化は、反射神経を試すゲーム性よりも、巨大、あるいは大量の敵を倒す演出に、重きを置かれたと考えられる。

Case Study 010



「お前、跳び箱何段跳べんだよ」

たけしの挑戦状

数ある芸能人ゲームの中でも貫禄のバカゲー『たけ挑』。まるやきくんも、北野ワールドにご招待！

みんな～ゲームやってるか！

――今回は『たけしの挑戦状』。さすがにたけしは知ってるよね？

まるやきくん（以下ま）：あれでしょ？　バイク[※1]で事故って骨折しちゃった人でしょ？　顔打って。

――は？　ああ、そういうイメージなの!?　まるやきくんの中では事故がインパクトあったのね。

ま：だって顔とかすごくなっちゃってない？　でも、そのたけしさんでしょ？　知ってるって！

――そのたけしさんが作ったゲームだよ。

ま：うそ、マジで？　たけしさんってゲーム作る人だったの？

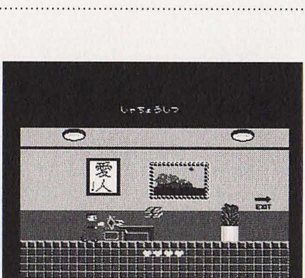
――そういうわけでもないけど。

ま：だって映画も作ってるでしょ？　そういえば1回も見たことないや。なんで日本でやらないのか、すげぇ不思議だべ。あっ、あ[※2]の高校生が殺し合うヤツとかそうだよね。あれ、見にいけなかったんだよね。

――それは深作さんだから！

ま：そうなの？　あと、『陰陽師』見たよ。全然意味わからなくて寝ちゃった。

――はいはい、もうスタートして。



衝撃の〝ズレる社長〟。社長はかなりエラいと思っているまるやきくんは、顔面蒼白

ま：え？　始まらないよ。スタート押してるんだけど。

――スタートのほうに行けばいいんだよ。

ま：もう始まってるんだ〜。マジぃ!?　いきなり動かせるし。おおっ、飛んだ！　この飛び方、面白くない？

（タイトル画面でひとしきりピョンピョンと跳ねるまるやきくん）

――いいから早く始めて。

ま：はいはい。……うわぁ、社長室、って書いてあるよ。〝さいきんきみの　せいせきはよくないなぁ〟、だって。あ、なんか出たよ。

――それはボーナス。

ま：取れないしね。ジャンプジャンプ……、おしっ、取った！

（ボーナスを取るため、ジャンプした勢いで、社長の後ろに回ったまるやきくん）

ま：話を聞くのはどのボタン？　これ？　うわぁっ！　……（絶句）。

――それはパンチのボタン！

（ズレる社長）

ま：やべぇ、社長さん、殴っちゃったぞぉ。ちょっとズレちゃったし……。まずいから逃げよう。ていうか、殴れるんだね、このゲーム。しかも、むっちゃすごいジャンプ力だべ。

――下を押してしゃがんでからジャンプすると、もっとすごいよ。

ま：えっ、マジで？　せーの、ピョーン。アハハハハッ、すげぇ。天井越したしね。跳び箱何段跳べんだよ、こいつ。会社辞めてオリンピック出ろ。

（第三ビルを出て町を歩くまるやきくん）

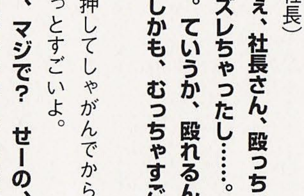
ま：人は殴ってもいいの？

――まあ、殴りたければ。

ま：そうぉ？　なんかジャンプしてるおばさん邪魔だべ。殴っとく？　パンチパンチ！　……うそっ。おばさん、死んじゃった。ダメじゃん、殺しちゃ。

（引くまるやきくん）

ま：結局、これはなにをすればいいわけ？



カラオケスナックあぜ道。マイクが役に立ったゲームといえば、これか『バンゲリングベイ』か

※1　**バイクで事故って**
94年、ビートたけしは東京・赤坂御苑付近でバイクを運転中に事故を起こし、重傷を負った。

※2　**あの高校生が殺し合うヤツ**
00年公開の映画『バトル・ロワイアル』。正確には、殺し合うのは中学生。ビートたけしは「殺し合いをしてもらいます」と殺人ゲームの開幕を告げる教師役を怪演。R指定なので、当時中学生のまるやきくんは見られなかった。

——最終的には宝を探すんだけど……。

ま：はぁ？ パチだべ？ こんな町に、宝なんてねぇし。「やくざ 対 やくざ」って書いてある。意味不明。

——なるほど、この辺が今思うと北野作品っぽいなあ。

ま：そう？ たけしってヤクザと関係あるの？ ところでヤクザってなに？

——ヤクザを連呼しない。

（よいよい横丁に入るまるやきくん。すると、向こうから警官らしき男が）

ま：お巡りさんが来たから、とりあえず宝の場所聞こうぜ。

——やたらに近づくと……。

（ボムッ、ボムッ。警官に殴られるまるやきくん）

ま：うぇっ、マジ、殴られてんの？ お巡りさんは味方だろ？ うわー、もうひとり出てきたよ。やるならやり返すよ。……うわぁ、強ぇよ。助けてぇ！ お巡りさんが、お巡りさんがぁ〜。

——はい、残念でした。

ま：♪チャ〜ララ〜、って、お葬式かよ。もういいべ、お葬式は。うちのおばあちゃん死んだばっかりだよ。

——笑えないね。

ま：よく考えたら、これ、メチャクチャじゃん。だいたい、タイトルからして意味わかんねぇよ。どこが挑戦状なんだよ。

——いや、本当はいろいろ謎があるんだよ。カラオケをうまく歌うとか。

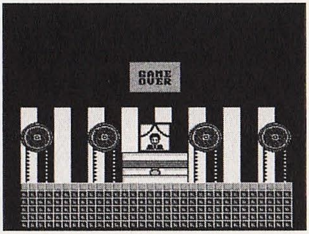
ま：はい、ウソですっ。絶対ウソだべ。どうやって歌うんだよ。

——今はないけど、昔のファミコンにはマイクがついてて……。

ま：はいはい、ウソはいいから。

ゲーム後の感想

ま：よくわかんなかった。人が殴れるのが面白かったかなあ。たけしさんってヘンなかっこで人を笑わせる人でしょ？ そういうのがなかったからイメージ違うし。



ゲームオーバーになると流れるお葬式の画面はインパクト大。ゲームなのに、リアルに死を意識する瞬間。まるやきくんも絶句



DATA

メーカー：タイトー　ジャンル：アドベンチャー
発売日：86・12・10　価格：5300円

たけしの挑戦状

とっぴな謎解きばかりの不条理系アドベンチャー。買ったはいいが激怒するプレイヤーが続出!?

ゲーム紹介

"クソゲー"という呼称を広めた、あまりにも有名なゲーム。南の島で宝を手に入れるのが目的とされているが、シュールで不条理な謎と世界観を楽しめれば元は取れたと考えないといけない。「カラオケで『雨の新開地』を歌う」「パチンコで"出ねぇぞ!"と叫ぶ」「日光写真はなにもしないで1時間待つ」など、謎解きはもはや伝説の域。たけしの適当なアイディアを本当にゲーム化してしまったというが……。

【まるやきくんの評価】

★★☆☆☆



ジャンプがすごい。あれだけジャンプできたらバスケしたい。このゲームはなにをすればいいの？人を殴るゲーム？

実験後の考察

やはりというべきか、歳月を経ても『たけ挑』は理解されなかった。86年の発売時はクソゲーの代名詞だったが、暴力に満ちた日常と横丁の風景、狂気に染まるサラリーマン、その辺りは今振り返ると北野作品の原点であるような気もする。

コマンド式アドベンチャーの全盛期にあって、あえてアクションアドベンチャーにしたのも光る。いかがわしくて凶暴でなんでもありの感覚、今で言えば『グランドセフトオート』に通じるテイストか。

"挑戦状"というスタイルも斬新で面白いのだが、こちらもまるやきくんには不評だった。順を追って遊ばせてくれる優しいゲームが多い現状では、世界への興味よりも、なにをしていいのか、戸惑いのほうが大きかっただろう。既存の枠をことごとく壊そうとした『たけしの挑戦状』は、その後映画へと続く、というのは言いすぎか。

Case Study 011



「この審判、何度もセーフって言うぞぉ」

ベースボール

野球ゲームの原点『ベースボール』。サッカー少年のまるやきくんはあまり野球ゲームをしないというが……。

なぜに広島ファン!?

——はい、今日は任天堂の『ベースボール』。野球ゲームはする?

まるやきくん（以下ま）：ほとんどやらないかな。

——『パワプロ』も?

ま：友達の家でやらしてもらったけど、ちょー難しくない?　ちっとも打てなかったぞぉ。ほとんど三振でつまらなかった。

——『パワプロ』は実力差がハッキリ出るからね。

ま：あと、自分の選手を作るモードあるじゃん。あれもやらせてもらった。でも、先輩がトイレに行ってる間、代わりにやってたら、交通事故になっちゃって。スゲェ怒られたし。泣きそうになったぞぉ。

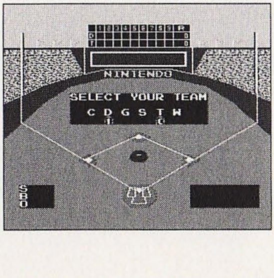
——アハハハハ。それは災難だったね。ではスタート。

ま：えっ?　ああ、チームの頭文字か。Sってどこよ。そんなのないべ。

——ヤクルトに決まってるでしょ!

ま：ええ～っ。普通、"ヤ"じゃない?

——英語で書いたらスワローズのSなの。もう、どこでもいいから好きなチームを取ってよ。



今思えばアルファベット1文字だが、当時はこれだけでも思い入れを持ってプレイしていた

ま：じゃあ、巨人。

——あれ、前に広島ファンって言ってなかったっけ？

ま：だって友達がみんな巨人なんだもん。野球よく知らないから、巨人でいっかな、って。ちょっと広島が好きだったけど。

——広島のどの辺が？

ま：だって強くなかった？　前田とか。あ、そうそう、広島にキムラタクヤ[※1]っているべ。ちょービックリしたよ、TVの実況で「バッター、キムラタクヤ」とか言ってて。マジかよ！　ドラマじゃん、って。

——はいはい。

（まるやきくんが後攻でプレイボール）

ま：これ、どうやって投げんの？　ピューン！　うわー、打たれた。えっ、1塁に投げられない!?

——右とAで1塁。

ま：今の野球とおんなじじゃん。なんとかなりそう。

（次の打者に、大きなセンターフライを打たれるまるやきくん）

ま：やべやべ。バック、取りに行けって。ファインプレイ出ろ！　飛べ！　センター!!

——ファインプレイ機能はないから。

ま：おおーっ、取ったぞ。危ねぇ。オレ、結構うまいじゃん。『パワプロ』とか、自分からフライをよけてたしね。

（今度はセカンドゴロ）

ま：右、右。取れって！　ファインプレイ!!

——だからないって。

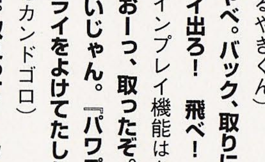
ま：……っていうか、勝手に動いてるよ、守備。

——自動だからね。

ま：ええっ!?　なんだよ!!　あのフライ、オレが取ったんじゃないの？　もうガッカリ。一生懸命動かしちゃったじゃん。恥ずかし〜。

——1塁ランナーに、けん制もできるよ。

ま：けん制！　セーフ、セーフ。おっ、何度も審判がセーフって言うぞぉ。セーフ、セーフ。これ、面白いね。



セーフを連呼させるまるやきくん。ほかにも無意味に内野でボールを回すなど、遅延行為のオンパレード

※1　キムラタクヤ
広島カープの野手、木村拓也。背番号0番。ニックネームは「広島のキムタク」。

——はい、やめてね。バッターに投げないと進まないから。

（今度は裏のまるやきくんの攻撃）

ま：でりゃ〜！　って、球がのろーい。さっきは160キロだったのに、今度は70キロってズルいぞ。ぜんっぜん当たんない。だいたい160キロ[※2]出る選手なんか、いんのかよ？

（2アウト後、ようやく慣れてきたのか、右中間を破るヒット）

ま：打っちゃったよ。オレ、すごくない？　3塁までいけるべ。……やべえ、だめかも。戻るボタン戻るボタン。ああ、挟まれたし……うわっ、追いかけてきたよ、3塁の選手が来たぁ。速え！　怖えぇ！　アウトかよ!!

（その後、おとなしく試合を楽しむまるやきくん）

ま：ところでさぁ、これと『サッカー』って同じ会社だよね。

——同じ会社っていうか任天堂だけど。もう『サッカー』の話はいらないよ。

ま：出たのはいつ頃なの？　さすがに『ベースボール』は人数合ってるよね。あ、でもちょっと守り方がヘンか……。なんか怪しいなあ。ピッチャーがデカいし。バッターボックスもさぁ、こんなに前に出てていいわけ？

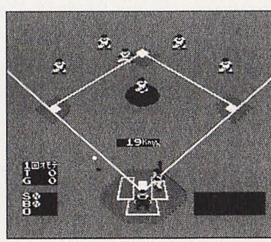
（と、怪しむまるやきくんでした）

ゲーム後の感想

ま：結構野球っぽいんじゃない？　絵はしょっぱいけど、今の野球ゲームとそんなに変わらないよね、基本。まあ、絵もチョコチョコしててかわいいけどね。

——直してほしいところは？

ま：追いかけてくるのが速すぎるべ。あんなに突っ込んできたら怖いから。あと、エラーが多くない？　ゴロとか、みんなヒットになっちゃうし。ちゃんと取れよって言いたい。ピッチャーがゴロをよけて、1塁に行っちゃうし。



ファミコン本体の外部接続端子をいじって、超スローボールを投げる裏技が懐かしい

※2　**160キロ出る選手**
05年5月末時点ではいないが、横浜のクルーンが危ない。



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：スポーツ
発売日：83・12・7　価格：4500円

ベースボール

『ファミスタ』以前の野球ゲームといえば任天堂の本作。セリーグしかないのがちょっと寂しい。

ゲーム紹介

83年に発売されたファミコン初の野球ゲーム。グラフィックは野球盤のようなテイストだが、変化球や直球、スローボールと緩急もつけられ、ピッチングの醍醐味が味わえる。選べるのはセリーグをモデルにした6チーム。200万本以上のヒットとなったが、その後、任天堂からは野球ゲームはほとんど発売されていない。05年7月に発売される『スーパーマリオスタジアム　ミラクルベースボール』が気になるところ。

【まるやきくんの評価】

★★★



あんまり野球ゲームはしないけど、ちょっと楽しかった。ヒットも打てたし。ホームランもがんばれば打てる?

実験後の考察

『ファミスタ』が登場するまで、ファミコンの野球ゲームの代名詞的存在だった任天堂の『ベースボール』。発売が83年だけあって、グラフィックなどはさすがに見劣りするが、野球らしさはきちんと詰め込まれていた。内角の球に詰まったり、バットの先でボテボテのゴロになったりと、〝打つ感覚〟も再現されていたように思う。まるで本当にバットに当たったかのような快感があるかどうかが、野球ゲームのカギを握る。まるやきくんも「あまり野球ゲームをしない」と言いながら、バッティングを楽しんでいた。

上ボタンを押すとスローボール、下ボタンで速球など、きちんとピッチングに緩急がつけられ、2P対戦では投打の駆け引きが白熱する。今の野球ゲームにも通じる土台が『ベースボール』にはあったと言えるだろう。

Case Study 012



「オレ、虫嫌いなんだよね」

ギャラガ

今では珍しいインベーダータイプのシューティング。ハチのトリッキーな動きに、まるやきくん激怒!?

泣きっ面にハチ

――今日は『ギャラガ』。

まるやきくん（以下ま）：あ、昔やったことあるかも。なんかゲームのおまけについてたでしょ。『リッジレーサー』だっけ？

――よく覚えてるね。でも、それは『ギャラクシアン』。『ギャラガ』のほうが進化してるよ。

ま：よし、ガンガン撃つよ。うわぁ～、飛んできた！　もう撃っていいの？　結構いっぱい来るね。……おおーっ、敵がこっちに攻めてこないで並んでるぞぉ。きちんとしてるね、虫なのに。

――虫なのに、って……。

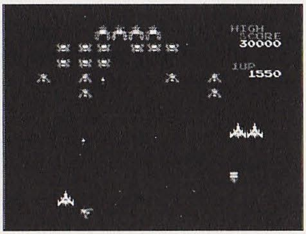
ま：向こうが来ないなら、こっちから攻めていこうぜ。えっ、上には行けない!?

――行けません。それに、今は隊列を組んでるところだから、待っていれば向こうから来るよ。

ま：わぁ、来た来た。突っ込んでくるよ。危ねー、ジャマだよジャマジャマ。うりゃあ！　死ね死ね!!

（1面は、残りハチが3匹に）

ま：うぜーよ、この動き。ハチ！　またよけられたぞ。撃っても撃っても当たんない



ひらひらと独特の動きでこちらをほんろうするチョウにハチ。狙いすぎるとぶつかってしまうことも

しね。わぁ、危ねぇ！　いいかげんにしてよ。これ、いつまで続くの？

——倒すまで、ずっと。

ま：なんか冷たいね。攻略法を教えてよ。

（と、話していると、画面下に消えたはずのハチがUターンして戻ってくる）

ま：は？　うっそ、あっぶねぇ！　こんなの聞いてないしね。ギリギリでよけたべ。見たぁ？　もう戻ってくんなよ。ハチ、ズルいべ～！

——あまり動かずに、適当に撃ってれば、いつか当たるかもよ。

ま：なに言っちゃってんの？　そんな弱い男じゃないぜ！　オレから勝負に行ってやる！　どりゃー!!　ボカーン！

（残り1匹のハチを無理矢理撃とうとして激突）

ま：今、撃ったじゃん。マジうぜーな。ヒラーンヒラーンって感じで。だいたい気持ち悪いしね、ハチとか。オレ虫嫌いだから。

——カブトムシとかクワガタも？

ま：あー、ダメダメ。カブトムシはさらさらしているからいいけど、クワガタはね。なんかゴキブリみたいじゃない？　……もうやめようよ。話してるだけでもヤな感じ。

——男の子は虫とか好きでしょ？

ま：すっごいちっちゃい頃は、好きかな？と思ったこともあるけど……。

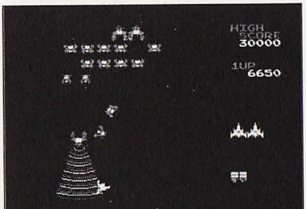
（と話している間に2面へ）

ま：どうにか慣れてきたよ。もう虫、じっとしてろって。危ないから。……うわっ、なんかデカいのが光線出してきたよ。光線に当たると死ぬ？

——あ、それに早く捕まって！

ま：捕まって？　え、何ボタン？　光線の中に入ればいいの？　わぁ、吸われたよ。ダメじゃん、捕まったし。だますな！　人質に取られただろ？

——違う違う。今、赤くなって自機が敵に捕まってるじゃない？　あの敵をうまく倒せば、合体して強くなるから。でも自分を撃っちゃうと壊れるから、気をつけて。



ボスの放つトラクタービームにわざと自機を捕まえさせるという斬新なギミック。まるやきくんもびっくり

ま：なんか、右の自分の機が1機減ってるんですけど……。

——だから、それが捕まったんだって。

ま：うっそー、マジで？　そういうワザなの？　すげぇ〜。でも、当たっちゃうよ、自分に。無理だって、撃てないよ。味方に悪いよ。

（が、適当に撃った流れ弾が当たり、救出成功。強運のまるやきくん）

ま：は？　オレじゃないよ。でも、当たった？　やった〜。おーっ、合体したよ。弾が2倍！　一生このまま？

——やられるまではね。

ま：よおし、こいつらも捕まえさせて、どんどん合体して、画面いっぱいにつなげようぜ！　そしたら無敵じゃん？　ナイスな考え？

——いや、2体までだから。あと、横幅が広いから気をつけてね。

ま：はい、OK。……って、ボカーン。もう左側がやられたぞぉ。敵も弾を撃ってくるんかよ、虫のクセに。でも面白いね、これ。もう一回合体させようぜ。

（こうしてまるやきくんは黙々とプレイを続け、10面まで行きました）

ゲーム後の感想

——よかったところは？

ま：全部。面白いね、これ。合体して撃つのが楽しい。

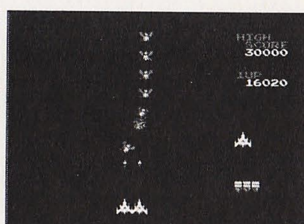
——直したほうがいいところは。

ま：ハチがウザいね。画面からいったん消えてるのに戻ってきちゃダメじゃない？　あれで何度もやられたしね。もっとかわいいキャラにしてほしい。

——たとえばどんな？

（……しばし長考）

ま：うみにん[※1]**とか。Qooとか。あ、でも撃ったらかわいそうか。**



ボーナス面。敵がどこから出てくるか把握していないと、パーフェクトは狙えない。「なんであの1匹だけ当たんないの！」と、怒るまるやきくん

※1　うみにん
メサイヤのマッスルシューティング『超兄貴』に登場したマスコットキャラ。……そんなこととは関係なく、UFOキャッチャーのぬいぐるみになって登場し、かわいいキャラとしてプチブレイクした。

DATA

メーカー：ナムコ　ジャンル：シューティング
発売日：85・2・15　価　格：4500円



ギャラガ

デザイン性の高さが光るナムコの名作シューティング。自機を合体させて、パワーアップだ！

ゲーム紹介

81年に登場した、1画面内の敵を全滅させる業務用シューティングのファミコン移植版。『インベーダー』ブームの中で人気を博した『ギャラクシアン』の続編で、基本的には大きく変わりはないが、ボーナスステージの登場などさまざまな箇所がパワーアップしている。特に目玉は自機の合体。敵に捕まった自機を救出すると、強力な「デュアルファイター」となる。が、敵弾に当たりやすくなるというワナも。



【まるやきくんの評価】 ★★★★★

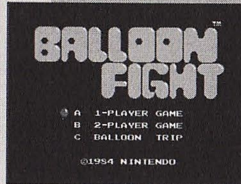
すごい楽しかった。クリアしても敵がずっと同じなのはイマイチだったけど、合体できるのが楽しすぎる。

実験後の考察

ルールはシンプル、それでいてやぼったさがまるでなく、デザイン性も高い。これぞナムコの真骨頂といったところだろう。本作のベースとなった『ギャラクシアン』がアーケードに登場したのは、ファミコン誕生以前の79年。インベーダーブームのさなかにあたる。シューティングとしてのゲーム性は明らかに一時代前のものだが、まるやきくんからは「古臭い、ショボい」といった発言は一切聞かれなかった。自機をいったん捕まえさせておいて合体するというアイディアが斬新で、これが単調になりがちなインベーダーゲームの、大きなアクセントとなっている。まるやきくんも、二体合体させてご満悦だった。

ただ、やはり面をいくらクリアしても同じ敵しか出ないというのは、彼にしてみれば物足りないようで、「もうハチはいいよ」と最後には言っていたが。

Case Study 013



「あっ、すごい作戦考えた！」

バルーンファイト

独特の操作感覚が楽しい『バルーンファイト』。まるやきくんは自由に空を飛べるかな？

風船はどこへ飛んでいく

——今日は『バルーンファイト』。風船で飛びながら戦うゲームだよ。

まるやきくん（以下ま）：自分はどれ？

——その赤い風船のやつ。

ま：ああ、いたいた。似たようなヤツばかりだから、気がつかなかった。

——あの3匹の敵の風船を割ればいいんだからね。

ま：え？ 割る？ 武器のボタンはどれ？ なんかないの？ ビーム撃つとか。

——そんなのないから。相手よりも高い位置で当たれば割れるから。

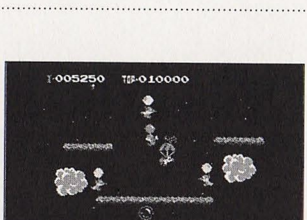
ま：わかった。……うわぁ、危ねぇ。急に突っ込んでくんなよ。相手に当たればいいんでしょ？ ほら、バーンって……。

（しかし、自分の風船を割られるまるやきくん）

ま：うっそぉ、こっちが割れたんですけど。今勝ってたよ。オレのほうが上だったでしょ、絶対！

——明らかに下だったよ。

ま：いやいや、マジでマジで。もぉ、風船1個になっちゃったじゃ～ん。飛びづらいんじゃない？ ……でも、風船なのにボタ



風船はひとつになっても大丈夫。2つ割られると、ジ・エンド。風船が回復するボーナス面まで粘れ！

ンを押したら上がるって、ヘンな仕組みだよね?

——そう言われてみれば……。

ま：それに、この人は人間なの？　しっぽがついてるから鳥?

——鳥人間、かな。

ま：なんかウソっぽい。あっ、風船割れたのに休んでる敵がいるぞぉ。

——止まってる敵を蹴って落とさないと、復活しちゃうよ。

ま：え？　蹴って？　……わぁ、なんかシャボン玉みたいなのも出てきたよ。当たったら死ぬ?

——大丈夫だから早く敵を落とさないと。

ま：うわあ！　ていうか、間に合わなかったしね。復活しちゃったよ。げ～、雷も出てきた。これは当たったら死ぬでしょ?

——だいたいどんなゲームかわかった?

ま：うん、フワフワしてイライラするゲーム!

——イライラって……。

ま：もうちょっとスムーズに動けないの？　真っすぐ飛べって、バカ、突っ込んじゃうよー！　おーっ、よし、クリア!!

（3面を終え、ボーナステージへ到達）

ま：これはどうすんの？　出てくる風船を取ればいいわけ？　ああっ、行っちゃう行っちゃう。逆が間に合わない。待って～。

——反対から行けば？　画面の端と端はつながってるよ。

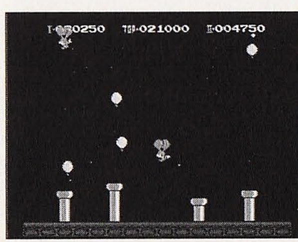
ま：そっか、さっきの面もそうだったよね。すっげえ取り逃がしてるし。マジかっこわるいべ。……はい、15個。まあまあ?

——まあまあだね。では、4面開始。

ま：これの繰り返しなんでしょ？　フワフワするのは面白いけど、戦っている意味がよくわからないし。倒しても、武器とか出ないからなあ。

——じゃあ、C面もやってみようか。こっちも面白いよ。はいスタート。

ま：いきなりスタートって言われても……。どうすんの?



2人プレイのボーナス面は熱い。相手よりも1個でも多く風船を取ろう。あまり邪魔しあって風船を逃さないように

——あの雷をよけながら進むの。

ま：ああ、わかった。任せろ！　っていうか異様にいっぱい雷があるじゃん。なにこれ、上の道がいいの？　上？　上？　下？

うわあ〜、うおぉぉぉー、ぎゃー‼

（バーン、ビリビリビリ。……いきなり突っ込むまるやきくん。秒殺。ランク50）

——下手だね。

ま：いやいや、気合が入ってなかっただけだから。おかしいべ、最初からあんなに雷があったら、普通当たるよ。

（2回目の挑戦。やたらとスピードを出すまるやきくん）

——当たらないのがほとんど奇跡だ。

ま：こんなの運だべ。行けるだけ行くよ。

うりゃぁぁー！　はあ？　うわ〜っ、雷が動いてるよ。勝手なことすんな！　道がないぞー。ジャマジャマ、どけって！　うわぁぁ〜‼　進めないよー。

（追い込まれて、身動きが取れないまるやきくん。次第に画面に押されて……）

ま：うそっ。やべっ、動きたくないのに押された。助けて！　うわわわわ〜‼

（バーン、ビリビリビリ）

ま：ほら、死んだしね。おかしいよ。……あっ、わかった！　すごい作戦考えたぞぉ。これって、ずっと水に潜りながら行けばセーフじゃない？

——やってみる？

ま：行くよ。ほら、マジで進めるよ。えっ……！

（ガブッ。怪魚に丸飲みです）

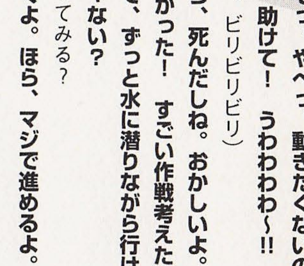
ま：アハハハハハハッ、食われたぞぉ、超ビックリだよ。あんなヤツいんの？

ゲーム後の感想

ま：難しいけど結構遊べるかな。友達と協力したら面白いかも。

——直したほうがいいところは？

ま：食われるなんてビックリ。でも、C面は面白いね。Cばっかのやつにしてほしい。あと、もう少し最初は簡単にして。



まるやきくんもハマったCモード。ピンチのときは一か八かの水面スレスレ作戦も有効？



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：アクション
発売日：85・1・22　価格：4500円

バルーンファイト

微妙なボタンの押し加減で風船を制御するアクション。協力プレイはなぜか殺し合いになるケンカ誘発ソフト!?

ゲーム紹介

背中に2つ風船をつけた主人公を操作し、敵を倒すステージクリア型のアクション。敵の風船は、上からぶつかると割れるが、逆の体勢では自分がやられてしまう。画面下部の水面近くでは、怪魚に食べられることも。2人同時プレイ可能だが、味方の風船も割れるので、いつの間にかケンカに……。また、Cモードの〝バルーントリップ〟は、障害物を避けながらひたすらステージを左に進む、集中力が必要なモードだ。

【まるやきくんの評価】

★★★



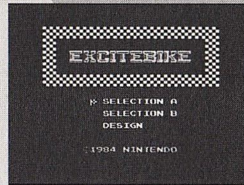
2点か3点くらいかな。Cモードは面白かった。もう少しうまくなりたい。先に行くと、雷が動いていてよかった。

実験後の考察

ファミコン期には『バルーンファイト』のほかにも、『アストロロボ・ササ』など、独特の動きをする自キャラを制御するアクションが多かったが、最近ではほとんど見かけなくなってしまった。なじみのないまるやきくんにとっては、かなりイライラする体験だったようだ。わずかな隙間を縫ったり、ちょっとした力加減で敵を倒したりという、微妙な操作がもたらす快感は、慣れるまではつらい作業なのかもしれない。慣性制御系のゲームはやはり厳しいか。

また「画面の端がつながっている」「止まっている敵は当たって倒す」などの『マリオブラザーズ』に代表されるファミコン初期の約束事も、あまりピンときていなかったようだ。ゲーム世界の約束事は世代によって異なることが多く、この辺は突き詰める価値のあるテーマだ。

Case Study 014



「ゴロゴロって、体操だったら点数高いべ」

エキサイトバイク

モータースポーツにまだあまり関心がないまるやきくん。大型バイクにはあこがれるが、モトクロスは!?

盗んだバイクでモトクロス

——今日は『エキサイトバイク』。バイクゲームはやったことある?

まるやきくん（以下ま）：ほとんどない。こないだ、ゲーセンで本物のバイクっぽいヤツ乗ったよ。すごいデカいの。全然まがれなかったしね。

——バイク好きなんだ。

ま：好き！　なんかカッコよくない？　高校行ったら免許取ろうと思ったんだけど、親がダメだって、事故るから。でも、正直危なくないべ、あんまり。

——ゲーセンのゲームと同じくらいかな。

ま：そうなんだ。じゃあ、オレ死ぬね……。

——じゃあ、『エキサイトバイク』で練習しよう。さっそくセレクションAのトラック1をスタート。

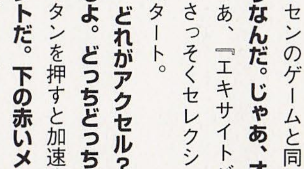
ま：え、どれがアクセル？　A？　あれ、Bも走るよ。どっちどっち？

——Bボタンを押すと加速するよ。

ま：ホントだ。下の赤いメーターは？

——あれがいっぱいになると、オーバーヒートになる。

ま：はい、オーバーヒート。そういうことはギリギリで言われても困るから。



ゴロゴロと転がるバイク。無傷でレースに復帰するタフなレーサーたちです

――黄色と黒の矢印に乗ると、オーバーヒートしなくて済むよ。

ま：わかった。今度はちゃんと走るよ。ブーン、ジャンプッ！　……うぎゃー、ゴロゴロゴロ、いってー！　転んだぞ。ジャンプ台の着地、難しくない？

――ジャンプのときに、左を押すとウィリー、右を押すと前のめりになるよ。

ま：……は？　ウ、ウリリイ？

――もしかして、ウィリー知らない？

ま：知らない。聞いたことないぞぉ。

――こう、前輪を上げるやつ。

ま：へぇ～。それがウィリー？　やりすぎると、一回転しちゃう？

――そんなに強くしなければ大丈夫。

ま：カッコいいね、ウィリー。

（無意味にウィリーをするまるやきくん。が、次の瞬間……）

ま：ゴロゴロゴロゴロ。……ほらぁ、回転したじゃん。でも、この回り方すごくない？　これ、体操だったら10点だべ。

――そういう競技じゃないから。本来なら大事故だし。

ま：着地のときって、前のめりにすればいいんじゃない？　ほら、……バーン、ゴロゴロゴロ。のめり過ぎて、頭から地面に突っ込んだぞぉ。首折れたね、きっと。……このゲーム、ちっちゃいけど難しくない？　バイクっぽいし。

――着地のとき、地面と真っすぐになるようにすればいいんだよ。

ま：あーあ、今度はオーバーヒートだしね。もうダメじゃん。むっちゃ難しい。だいたいこれ、なんのスポーツ？　レース？

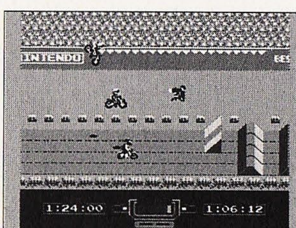
――モトクロスって、野球場とかでたまにやってるの、見たことない？

ま：野球でしょ？　それ。

――野球じゃないよ！

ま：それって泥の道を子どもが走るやつ？　このゲーム、土じゃないし。だいたい、相手いないじゃん。

――みんなで走るモードもあるよ。



一番の見せ場、ジャンプ台。とはいっても、スピードを殺さず着地するのが難しい。まるやきくんも苦戦

ま：あ、そうなんだ。それやるよ。戦わないとつまんないべ。

——でも、とりあえず今はタイムレースで練習。

ま：タイムが関係あるなんて、知らなかったよ。

（しばらく夢中で遊ぶまるやきくん）

ま：うわっ、道がないぞぉ、ここ。ちゃんと直しとけ！ ……ゴォォール！ 速くない？ 1分19秒。2位？ ……ていうか、誰もいないのに、おかしくない？ 表彰台に知らないやつが乗ってるしね。お前、誰だ！

——じゃあ、お待ちかねのレースモードをやろう。そっちのほうが順位もわかりやすいし。はい、スタート。

ま：なにこいつ？ 青いヤツ、うろうろすんな！ ジャマだべ、前ジャマ。キレるよ!? そこの青バイク！ 走る気ないべ。うわーっ、ひいちゃったぞ。げーっ、命がけの妨害かよ。……ところでさぁ、レースとかでホントに人ひいちゃったら、どうなんのかな？

——知らないよ、そんなこと。完全犯罪でも狙う気？

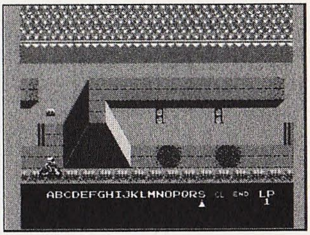
ま：なにそれ？ うわーっ、すっごい抜かれてるし。今、何位だよ？ ぐえぇ、コースに出た途端にひかれたぞぉ！ もう、お前死んでるな。ゴォ～ル！ 11位だって。……もう一回やらして。結構面白いね。ハマったかも。

——先にデザインモードをやろうかな。自分で障害を置いてコースを作れるよ。

ま：お、面白そう。このSっていうデカいヤツ置こうぜ。置きまくるよ。S、S、S！ ……あっ、これ、自分で走るんだっけ!? 走る人のこと考えて作ればよかった。

ゲーム後の感想

ま：結構面白かった。難しかったけど、もう一回がんばろうと思える。



デザイン（エディット）モード。巨大な障害の「S」ばかり置くとこうなる。もはやレースどころでは……



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：レース
発売日：84・11・30　価格：5500円

エキサイトバイク

モトクロスを題材にしたレースゲーム。見た目に似合わず、各障害をタイムロスなく攻略する本格派だ。

ゲーム紹介

ジャンプ台や障害などが配置されたコースで、モトクロスバイクを走らせるレースゲーム。加速しすぎるとオーバーヒートしてしまうため、細かいスピード調整などのテクニックが要求される。タイムトライアルモードと競走モードのほか、コースを自分でエディットできるモードに人気があった。ジャンプ台ばかり置いた人も多いのでは？　00年にはN64で続編に当たる『エキサイトバイク64』が発売された。

【まるやきくんの評価】 ★★★



バイクって転んだら痛いかなあ。レースで転んでもケガはするよね。この人たち、ひかれても生きててすごい。

実験後の考察

モトクロスという、日本では決してメジャーとは言えないスポーツを題材にしながらも、記憶に残る名作となった『エキサイトバイク』。その理由は、やはり中身のデキの良さに尽きるだろう。着地点の傾きに応じてバイクの角度を合わせたり、場合によってはジャンプ台を使わない作戦が有効だったりと、自分のスピードや体勢によって、コース攻略が異なる。「コースさえ覚えてしまえば勝てる」とはいかないのが、奥の深いところ。まるやきくんはその神髄には至らなかったが、珍しく「もう一回やる」と意欲を見せていたのが印象的だった。

一方で、コースエディットには思ったより食いつきが悪く、当時デザインモードにワクワクしていた世代としては少しがっかり。趣味でプログラミングをすることもなくなり、ゲームを作るという発想がわかないのかなあと。

あなたも挑戦！ ファミコン中間試験③	なまえ	てん

薄れる記憶を振り絞って、目指せ満点！　まるやきくんの珍回答のおまけつき。

●RPG・SLG編

【1】次の問いに答えなさい。

（1）和風RPG『桃太郎伝説』のパスワードは「何の声」と呼ばれていた？

まるやきくんの答え：心の声

（2）『さんまの名探偵』で最初に殺されるお笑い芸人は？

まるやきくんの答え：東野

（3）『ファイナルファンタジーⅢ』でステータス「小人」を治す道具は？

まるやきくんの答え：ビッグライト

（4）『探偵　神宮寺三郎』。神宮寺が推理に詰まったときに取る行動は？

まるやきくんの答え：おでこをぼりぼり

【2】次の言葉を並べ替えて、ファミコンソフトにしなさい。

（1）ー・リィ・ザ・ウィ・ド

まるやきくんの答え：ザ・ウィーリィド

（2）プ・ン・ディ・ジョ・ダ・ン・ー

まるやきくんの答え：ディンプジョーダン

【3】ファミコンなぞなぞ。“あなたは勇気がある”タイトルにそんなメッセージが入ったアドベンチャーは？

まるやきくんの答え：全然わかんねぇべ

【4】『ドラクエⅠ』から『Ⅲ』までの進化の過程を、下の言葉を使って簡単に説明せよ。
（パーティ・職業・じゅもん）

まるやきくんの答え：パーティは1人だったのがいっぱいになった。職業は剣士。じゅもんはあんまり効かないのが改良された。

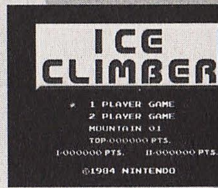
※本当の答えは146ページ

第三章

「ユーゲー」No.01～09掲載分
収録時期　2002年5月～2003年9月



Case Study 015



「ボーナスなら肉が欲しい」

アイスクライマー

氷の山を登り詰める『アイスクライマー』。見た目によらず、案外手強い本作に、まるやきくんも苦しむ。

ジャンプに戸惑い、野菜に悩む

――今日の実験ソフトは『アイスクライマー』。知ってる？

まるやきくん（以下ま）※1：聞いたことない。クライマーって、電話で文句とかいうやつ？

――意味がわからないから。はい、もうスタートして。

ま：あっ、鳥がなんか持って、上へ行ったよ。なにあれ？

――ナス。

ま：マジで。オレ、ナス嫌いなんだよね。グニャグニャしてるし。

――そんなの知らないよ。

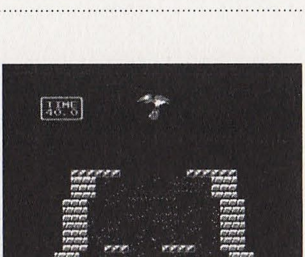
ま：どんどん上に行けばいいんでしょ。簡単じゃん。……あれ？　ジャンプがすり抜けたよ。うわぁ、また。うまく登れないんですけど。

――助走をつけてジャンプするといいよ。

ま：ちょっとおかしいべ、ジャンプ。……よしっ、到着～。はい、登ったよ。これでクリア？

――ここはボーナスステージ。とりあえずナスを全部取って。

ま：でもさ、なんでナスなの？　普通ボー



なぜかナスはさらわれた。取り返して今日の献立はマーボーナスだ

ナスだったら、お金とか肉とかじゃない？しょっぺぇよ、ナスなんて。いらねぇー。

——この後もずっと野菜だから。

ま：うそっ。……あ、でも、もしかして、ここ南極？　わかった！　きっと寒いから野菜とか取れないんでしょ。だからすげぇ重要なんだよ。栄養のため。オレ、すごいかも。当たってるでしょ？

——当たってるかなぁ……。

ま：よし、ジャンプ！　……全然雲に乗れねぇし。あーあ、また行っちゃうよ。……よし、乗ったべ！　うわぁ!!

（飛距離が足りず、画面外へ。ボーナスステージ終了）

ま：今のおかしいよ。いいジャンプだったじゃん。雲をすり抜けたぞぉ！　あーあ、泣かせちゃった。

——次は2面。

ま：また雲があるよ～。うわっ、なんか青い虫みたいなのが近づいてきた。

——それは多分オットセイ。

ま：え？　オットセイ？　げ、なんか登ろうとしているとこを埋めてるんですけど。待って、埋めるなって！　せっかく開けたのに。ああ、待って待って！　乗れない乗れない!!　あーぶねぇ、ツララまで来たよ。うわぁ！

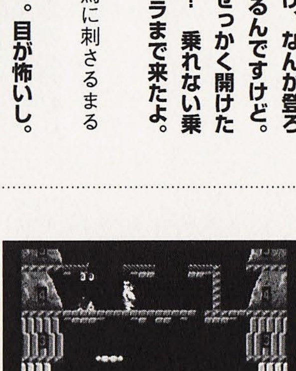
（ツララに気を取られて、鳥に刺さるまるやきくん）

ま：マジかよ。鳥、ウザいべ。目が怖いし。ったく。……あ～、また埋められちゃった。もうウザーい。なんでジャマすんだよ。おかしくない？　人間と戦ってるわけ？　みんな仲間だろう。こんな寒い世界では、仲良くしようよ。……あぁ、やっとボーナスに着いたよ。今度はニンジンか。うわっ、ウソォ!?

（いきなり滑って落ちるまるやきくん）

——下手だね。

ま：いやいや、下手じゃないし。勝手に滑ったから。あーあ、また栄養取れなかったじゃん。中田ヒデは野菜食べてないらしい



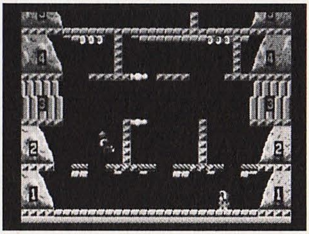
同じフロアに長い間いると登場するシロクマことホワイトベア。ドスンとフロアを押し下げる、とんでもないヤツです

※1　クライマー
バラエティ番組『明石屋マンション物語』で、クレームをつける「クレーマークレーマー」というコーナーがあった。

からいいけど。
――そういう情報はいらないよ。
ま：これ、かなり難しくない？　オレが下手なの？　なんかアイテムとか出してよ。
――ないよ、そんなの。はい3面。
ま：また雲ぉ!?　もう雲はいいよ～。うわぁ、今度は壁があるし。向こう行けないんですけど。
――反対から回れば行けるよ。
ま：反対ってこっち？　出たっ、つながってるんだ。こっちから入ったらこっちに出る。おかしいべ。
――昔のゲームはそうなの。ほら、文句言ってると危ないよ。
（壁を背にするまるやきくんに、敵がひたひたと迫る）
ま：うわぁ、アブねえ。来たよ！　助けて！　壁があるから大丈夫？　ギャー！！
……死んだ。……なんだよ、壁をすり抜けてきたぞ、虫。通れないのって俺らだけかよ。ずるいべ。反則じゃん。早く言ってよ。
（そして復活。が、ちょうどそこへ鳥が来て、いきなり凍る）
ま：……え？　……今また死んだの？　うそー。出てきた途端に死んだってこと？　いいのそんなの？
（GAME　OVER）
ま：うわー、今の悔しい。ちょっともう一回やらして。今度は野菜食べさせるから。

ゲーム後の感想

ま：かなり面白かった。鳥とかを殴るのが楽しい。油断してるとすぐに死んじゃって悔しいけど、もう一回やりたくなる。ゲームオーバーでもまたその面からやれて嬉しかった。ブロックを壊すのはゲームボーイのマリオみたいだと思った。



殺し合い。別に殴っても死にませんが。どんどん上に登ったほうの勝ち。ちなみに32面にて



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：アクション
発売日：85・1・30　価格：4500円

アイスクライマー

ポポとナナの仲良し2人がハンマー片手に氷山を登るアクション。2人協力プレイはなぜか生存競争に！

ゲーム紹介

氷の山を登るアクション。2Pプレイは協力して頂上を目指すのが普通だが、『マリオブラザーズ』のように殺し合う遊び方もできる。88年にはディスク版も登場。かわいいキャラクターの人気は高く、GCの『スマブラDX』に出演を果たした。ちなみにまるやきくんが虫と呼んでいた敵の名前はトッピー。オットセイかアシカかアザラシかは不明。同じフロアに長くいると現れるシロクマ・ホワイトベアも印象深い。

【まるやきくんの評価】

★★★★



床を埋めてじゃまをしないでほしい。あと、ジャンプが難しい。野菜だけではなく、たまには肉も食べたい。

実験後の考察

最近アクションゲームが少ないせいもあってか、まるやきくんには難しかったようだ。ジャンプの感覚も最後までうまくつかめていなかった。また、細かい設定が気になるらしく、「なぜ野菜なのか」「ここはどこなのか」「敵と自分の関係は」など、哲学的な問いを連発した。世界の背景が詳細に決まっている昨今のゲームの影響なのだろうか。

　敵が壁をすり抜ける、右と左はつながっている、といった、ファミコンでは当たり前の約束も、彼に大きな違和感を与えた様子だった。

　とはいえ、短時間ではあったが魅力は感じたようで、何回ものゲームオーバーにもめげず、再トライしていた。ゲーム開始直後、すぐに上へと登っていけばいいと気づかせるゲームデザインも秀逸だ。

Case Study 016



「お前、態度デカすぎ」

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

堀井雄二が手がけた人気AVG。「名探偵コナン」世代のまるやきくんに、「火サス」のノリは厳しいか?

彼に悪気はないんですが……

—今日の実験ソフトは『オホーツクに消ゆ』。

まるやきくん（以下ま）：えっ？ オホーツクにキュ？ キュッ？

—キュじゃないよ。消ゆ。

ま：……着る？

—着てどうすんの。確かにオホーツクは寒いかもしれないけど。ほら、この字。

（ROMを見せる）

ま：そんな言い方する？ 日本語間違ってるべ。なんかコケシも空を飛んでるし。

（ROMの絵を見て）

—それはニポポ人形。

ま：……ポポン？

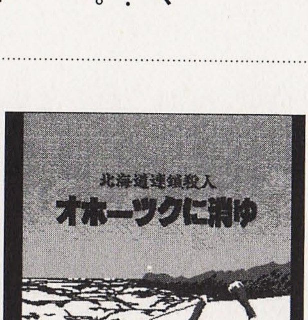
—もういいから始めて。

ま：なんか冷たいよね。はいっ、じゃあ、スタート。……とうきょうわんは、る……みふ、とうに、おとこのした……いが……。読めない。ギブアップ。

—早い早い。まだ始まってもいない。

ま：だってひらがなばっかりで読みづらいもん。めんどくせえし。

—文句を言わない。昔のゲームはひらがなばっかりなの。



これが真のオープニング画面。東京編はプロローグだった。まるやきくんもこれにはビックリ

ま：この、〝ボス「？」〟ってのはなんなの？

——ボスはキミのこと。？はコマンドを選んで、ってこと。

ま：ボスぅ？　自分は警察なんでしょ？ボスってヘンじゃん？　なんか悪いことしてんの？

——まるやきくん、石原裕次郎って聞いたことあるかな？

ま：……知らない。

——はい、ゲームを続けて。

ま：……。どれを選ぼうかな。いきなり「ばしょいどう」とかしたら怒られるべ。「あたりをみろ」かなぁ。

——なんでそんな悩んでんの？

ま：だって、間違ったやつを選んだら、ゲームオーバーとかになるんでしょ？

——これはならないから大丈夫。どんどん選んで。

ま：じゃあ、そこに立ってる怪しい人に話を聞こう。「ひとにきけ」かな。

部下のくろき：「あたりにいるひとに　ききこみをしてみましょう」

ま：いや、あたりじゃなくて、そこの人に聞いてほしいんだけど。「ひとさがせ　はんにん」か。

くろき：「ええ　はんにんをさがすのが　われわれのしごとです。でも　どうやって？」

ま：……ムカつく。くろきって助手でしょ？　なんでこんな反抗的なの？　もうクビ。ムカついたから、「ばしょいどう」。

くろき：「ボス。まだ　どこにいったらいいのかわかりませんが……」

ま：フザケんなよ、くろきー。態度デカすぎ。こいつが犯人なんじゃねぇの？

——残念、それは別のゲーム。

ま：え？

——いや、なんでもない。

ま：ああ、もう超めんどくせぇ。こんないっぱい選択肢あるんでしょ？　できるわけないじゃん。どれが答えか、まるでわかん



まるやきくんに不評だった黒木に代わり、北海道編からはシュンこと猿渡俊介が助手を務める。ラブロマンスもあるぞ

ないし。絵もしょぼいし、動かないし。

——ちなみにBボタンを押すと、さらにコマンドが出るよ。

ま：うわぁ、マジでぇ？　もういいよ。どれを選んだか忘れちゃうから、上からやってくか。……ああ、もうやめたい。

（嫌がるまるやきくんをなだめつつ、ゲーム続行。どうにか、栄通り、ルブラン、高田旅館へと移動）

ま：……もう限界だべ。いちいち選ぶのがめんどくさい。

——でも、この手紙の住所を調べれば次に進めるかもよ（もう、ほとんど教えている）。

（そして、ようやく本物のオープニング画面が出て、北海道へ）

ま：ウソ。これって今から始まるのかよ。ビックリだべ。カッコいい！　じゃ、今までのはなによ？

——プロローグみたいなものかな。

ま：……プロローン？　なんだか言葉が難しい……。もう、目が痛いから終わっていいかな。

——ちっとも痛くないから。もう少しやろうよ。ほら、くろきもいなくなるし。

ま：えっ、マジ？　くろき、クビ？　だと思ったよ。先輩への態度がなってないべ。このあと北海道？

——北海道編は楽しいよ。温泉にいったり、観光したり。

ま：温泉？　カニも食べられる？　答えを全部教えてくれるならやるけど。

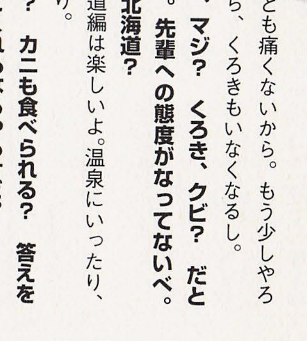
——それじゃ意味ないでしょ！

ま：でも、そしたら話は見れるじゃん。犯人ってビックリするような人？

——犯人を聞くのは反則じゃない？

ゲーム後の感想

ま：選択肢が多すぎて、どれが正解か、当てるのが難しい。絵も全然動かないし。でも、北海道に行くのはちょっと楽しそうだなぁ。温泉って北海道にもあるんだね。



ルブランのルナ嬢。よく見ると肩紐がずれていてセクシー。芸が細かい。が、まるやきくんは「アケミのほうがいい」とひと言



DATA

メーカー：アスキー　ジャンル：アドベンチャー
発売日：87・6・27　価格：5800円

北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ

「晴海埠頭に男の死体があがった……」。事件は東京から北海道へ。堀井雄二が贈る推理AVG。

ゲーム紹介

パソコンからの移植版。『ポートピア連続殺人事件』から始まり、パソコン版のみ発売の『軽井沢誘拐案内』へと続く「堀井雄二・推理AVG3部作」の第2弾。グラフィックは荒井清和氏、音楽は上野利幸氏。阿寒湖や摩周湖、網走刑務所など、北海道の名所が満喫できる。『オホーツクに消ゆ』が北海道の知識のすべてという人も多かったのでは？　ブラックジャックをしたり、タオルを取ったり、大忙し。

★【まるやきくんの評価】



くろきがすげぇムカついたので1点。あと、読むのが大変。北海道に行ったあとは、楽しくなりそうなんだけど……。

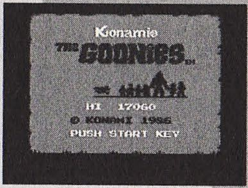
実験後の考察

絵が綺麗、音楽がいい、話が面白い。これが『オホーツクに消ゆ』の発売当時の印象だった。まるやきくんにはなぜこの面白さが伝わらなかったのか。ゲームハードの性能向上は、この手のAVGを時代遅れのものにしてしまったのだろうか。

また、まるやきくんは、いかに正解を見つけ出すかにかなり固執していた。ハズレの選択肢で出る、ひねりの効いた会話をたしなむという遊び方は、彼には理解できなかったようだ。「間違った選択肢＝マイナス要素」という思い込みも随所にみられた。刑事ドラマやミステリー小説のブームが終わり、ファンタジー熱の真っただ中という現状もマイナスだったろう。「名探偵コナン」を代表とする、トリック中心の謎解きはいいのだが、人間ドラマを軸に置いた探偵ものには、あまりピンと来ない。世代ギャップということか。

「家の下にこんなの作っちゃダメ！」

Case Study 017



グーニーズ

まるやきくんが少年マイキーになりきって、キックにジャンプに大冒険。危ない！　ギャングには気をつけて。

スピルバーグもビックリ

——今日の実験ソフトは『グーニーズ』。これなんだけど。

まるやきくん（以下ま）：（ROMを見て）**お、かっこいい。絵がいいねぇ。海賊のゲーム？**

——ちょっと違うけど。でも気に入った？

ま：オレンジがいいよ。オレ、オレンジ好きだし。……あ、このソフト穴あいてるよ。（ROMの左端の穴から、向こうをのぞくまるやきくん）

——別に、なにも見えないから。

ま：ヒモを通してケータイに……。

——つけないつけない。いいからスタートして。

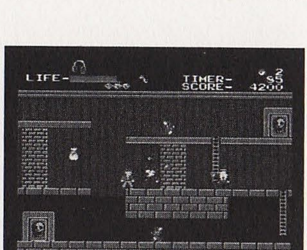
ま：とうっ、キックキック、ジャンプ！……結構いいよ、これ。動きがシャキシャキしてる。このドクロの扉はなに？

——ネズミを倒すと、爆弾が出るから、それで扉を開ける。

ま：OK。死ね、ネズミ！　うりゃあ!!で？

——爆弾を取ったら、ドクロの前まで行って、しゃがんでBボタン。

ま：はいっ。……。



行き止まりなどで、キックやしゃがみのアクションを取ると隠しアイテムが出現。これをしっかり取らないと、あとの面で大変なことに

――ボーっとしてないで早く逃げて！

ま：えっ？　ボカーン。あーぶねぇ〜。ボタンを押すまで爆発しないと思ってた。置いたらいきなり火いつくんだもん。超ビックリ。ぎりぎり逃げたよ。あれ、当たったら死ぬんでしょ？

――もちろん即死。

ま：助かった〜。子どもなんだから、爆弾危ないよ。だってさあ、打ち上げ花火とかに火をつけるのもドキドキしない？

――つかなかったりするんだよね。

ま：そうそう……。よし、せっかく助かったからがんばるよ。キック！　あれ？　なんか青いおじさんが来たけど。お父さん？　お父さーん!!

――そんなわけないでしょ。敵、敵。むやみに近づかない。

ま：敵なら倒すよ。……って、ピストル構えてるし。うわっ、撃ってきた！　うぎゃあ!?　痛ってぇ！　子ども相手に本気かよ!!　（絶叫）

――確かに。

ま：だってさ、ここ家なんでしょ？　爆弾とか仕掛けたり、銃とか撃ったりしたらダメじゃん。危ないよ。

――まあ、それはゲームだからね。

ま：それにあのオヤジ、死なないし。もう、爆弾でやっつけちゃうよ。ボカーン……はいはい、やっぱり死なないしね。ああ、ムカつく。もう絶対勝ってやる！

（かなり気に入った様子で、夢中でゲームを進めるまるやきくん。1面をなんとかクリア）

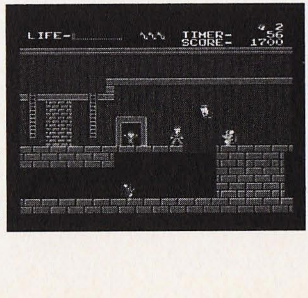
ま：……だいぶ慣れてきたべ。ネズミだ！と思ったらキツネじゃん！　っていうのはウケたよ。キツネがネズミに化けても意味ないし。

――言われてみれば……。

ま：……あっ、2面は洞窟みたい。いいねえ、なんか。ちょっとカッコよくない？

――そう？

ま：だってさ、昔のゲームって、クリアし



マイキーをしつこく追いかけ回すのはお父さんではなく、ギャングのフラッテリー一家の息子たち。〝音痴攻撃〟の元ネタは映画参照

てもずっと同じ面だったりするじゃん。ああいうのってガッカリすんだよね。「またここかよ〜！」って。

——うーん、そうかぁ。

ま：うわ、なんか火が出てるぞ。あーぶねぇ。家の下にこんなの作っちゃダメだべ。火事になっちゃうって。だいたいこれはどういう話なの？

——これはもともと『グーニーズ』っていう映画があって……。スピルバーグって知ってる？

ま：知ってる知ってる。なんか見に行ったよ、こないだ。エラい監督さんなんだよね。

——そのスピルバーグが製作総指揮で、少年たちが……、

ま：うわぁっ！　今、白いネズミがいたぞぉ。マジマジ？　見た？　見た？　超キモーい。

——あれを倒すと、無敵アイテムの十字架が出て……、

ま：うぎゃあ！　穴に落ちたぞ、マジかよ。キックとジャンプ間違えて……。げぇ〜、ひとり死んだってこと？　無理だべ。

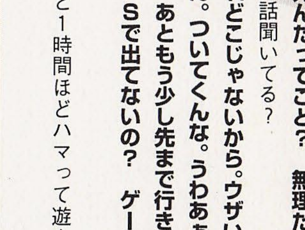
——人の話聞いてる？

ま：それどこじゃないから。ウザいしよぉ、おっさん。ついてくんな。うわあぁぁ……。あーあ、あともう少し先まで行きたかったのに。PSで出てないの？　ゲームボーイは？

（このあと1時間ほどハマって遊んでました）

ゲーム後の感想

ま：なんか主人公が子どもっていうのはいいよね。3面までしか行けなかったけど、もうちょっと易しくしてくれたらよかったのに。攻略本があればもっと進めたかな。これってそんなに昔のゲームじゃないべ。なんかちょっと新しいような気がした。



2面は洞窟。迷路のように入り組んだステージは、ワープゾーンのつながりを覚えないとクリアできない



DATA

メーカー：コナミ　ジャンル：アクション
発売日：86・2・21　価格：4900円

グーニーズ

映画を原作にした、隠し要素満載のアクション。迷路のような洞窟を冒険し、子どもたちを助け出せ！

ゲーム紹介

主人公のマイキーが、海賊の残した財宝を探して冒険するアクション。ギャングのフラッテリー一家に捕まった仲間の子どもたちを助けながら先に進んでいく。もともとは、仲良しグループ「グーニーズ」が協力して海賊の宝を探すという、スピルバーグ製作総指揮の映画（85年）だったが、ゲームではマイキー以外は影が薄い。キックやジャンプの操作性がよく、隠し要素も熱い。間違いなくアクションゲームの名作だ。



【まるやきくんの評価】

★★★★

これ面白いよ。もっと敵もいろいろ変わればよかったけど。ケータイでできたら、結構嬉しいかな。

実験後の考察

分類からすれば、一応は版権もの、キャラクターものということになるのだが、今となってはゲームのほうが印象に残っているファンも多いだろう。ストーリー性を感じさせるステージ構成と、洋風のテイストが新しかった。まるやきくんも喜んでいたように、1面クリアすると舞台が大きく変わる、そのメリハリがいい。また、ジャンプやキックなどのアクションも、今遊んでもかなりキレがよく快適だ。まるやきくんも、『グーニーズ』の醍醐味はきちんと感じ取っていて、これが好評価につながったと言える。隠しアイテムを見つけるのにもハマっていた。

映画やアニメというバックグラウンドを持ちつつ、そこにデキのいいゲームを乗せる。ある種、今のコナミの原点とも言える作品ではないだろうか。



「名前が面白いから、こいつ」

燃えろ!! プロ野球

ボールなのにストライク、バントなのにホームラン。ルール無用の伝説の野球ゲームに、まるやきくん困惑?

ある意味、萌えろプロ野球

——今日の実験ソフトは『燃えろ!! プロ野球』。野球ゲームはする?

まるやき（以下ま）：あんまりやらない。みんなでやるならサッカーゲームかな。この間、『パワプロクンポケット』を友達に借りたけど、難しくて、すぐ返した。

——『燃えプロ』もかなり難しいよ。はい、スタート。

ま：ペナントとVS、どっち? おっ、セレクト押すと、男の人の首がカクカクするぞ。びみょーな工夫～。

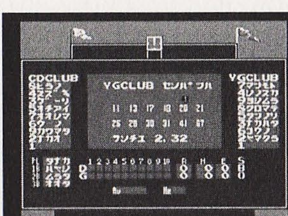
——カクカクはもういいから。ペナントを始めて。

ま：どのチームにしようかな。あれ? これおかしいべ。「O」とか「W」とか、知らないしね。「Bu」なんてチームないべ。

——いやいや、「Bu」は今でもあるよ。近鉄、近鉄（※連載時は確かにあったのだが、いろいろなことが起こり、近鉄ではなくなりました。あしからず）。

ま：そっかぁ。じゃあ、巨人。おっ、相手はDになったよ。ダイエー?

——はいはい。本当に野球を知らないんだね。



巨人対中日のスコアボード。ピッチャーはサンチエ（サンチェ）。思い切って今日は先発だ

ま：しょうがないべ。ず～っとサッカーやってんだし。ピッチャーは……名前が面白いからサンチエ。サン・チエ？

——それはサンチェ。詳しくは野球好きのお友達に聞いて。

ま：おっ、カッコいいー。バッターこっち向きじゃん。TVみたいだねぇ。「1回オモテ」とか出てるし。ちょっと珍しくない？

——確かに。だいたいキャッチャーの後ろからの視点だからね。

ま：どうやって投げんの？

——まず、スピードとコースを決めてAボタン。そのあと十字キーを押してる方向にボールが曲がる。

ま：うわぁ～!!　ボールが上がったぞぉ。上にも曲がるんだ。すげぇ。じゃあ、こうすると……ウオォ～。キャッチャーの手が伸びたぁ～。見た？　今、手が取れたぞぉ。手がぐにゅうって。かっけー。こんなに曲がっていいの!?　すげーよ、ピッチャーのポンチョ。

——サンチェ！

（その後、ヒラノを三振に取るものの、スズキにはデッドボール。そしてゲーリ[※1]を迎える）

ま：ゲリ？　いいの？　こんな名前。うわ、フライ打たれた。これ、守備どうすんの？

——なんとなく追いかけてくれるから。

ま：なに？　ここで待ってればいいの？

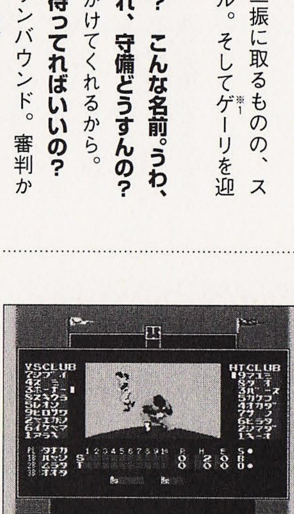
（無情にもボールはワンバウンド。審判から「フェア！」の掛け声）

ま：……おいっ、おかしいし、今。アウトだべ。審判、パチ言うな！　なんでヒットなの？　エラー？　うーん、なんか守備の人がかわいいから許すけど。

——次は4番のオチアイ[※2]だよ。

ま：落合って巨人にいなかったっけ。まあ、大丈夫だべ。こっちには上がるボールがあるから。ほーら、ストライク。もう1球行くよ。カキーン。ウソォー、すっげー打たれた！

（運良くホームランにはならず。弾丸ライ



ホームランシーン。ホームランを打たれ、ガックリとうなだれるピッチャー。打ったのはヤクルトのホーナー、打たれたのは阪神キーオ

※1　ゲーリ
元中日の助っ人外国人ゲーリー。背番号4。応援歌は「狙いうち」。

※2　落合
このときは、まだ監督になる前。なった今も、まるやきくんの中では認知度は低め。

ナーがフェンスを直撃）

ま：……うわああっ、めちゃめちゃ跳ね返ったぞ、守りがいないし。ノロいよ守り。早く追いかけろ！　おっせえよ。選手がちっちゃい。あーあ、1点取られた。

（その後も、守備のミスから3点を失うも、どうにかチェンジ。Gの攻撃へ）

ま：投げんのは面白かったけど、あの球を打つのは難しそうだねぇ。

（全然当たらないまるやきくん。あっさり2三振。が、3番ヨシムラがなんとかセンター前にポテンヒット。4番クロマテへ）

ま：クロマティ高校だぞぉ。この人。

——違うから。そのマンガは、こっちが元だから。

ま：野球選手だったんだぁ。クロマテ？　すげぇヘンな構え。打つ気ないべ。笑わせようとしてんの？

——いやいや、すごいバッターだったから。

ま：もおー、当たんないよ。

（残念ながら三振。まるやきくんは、その後、落合にホームランを打たれ、ボロ負け。結局クロマテでのホームランはなかった）

ま：スミってすごいね。こんなんでボール投げれんの？

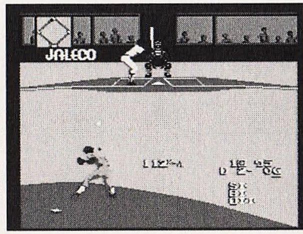
——スミもカトリもいいピッチャーだったんだよ。

ま：巨人ってすごい選手ばっかりだね。なのにボロ負け……。守備がなぁ。全然守れないんだけど。もうちょっと簡単にしてよ。

——このゲームはそういう問題でもないけどね。

ゲーム後の感想

ま：守備が難しすぎる。打つのは慣れたら面白くなった。何十試合もやるのは大変そうだけど。1、2試合なら、友達とやったら盛り上がるかも。野球選手がちゃんと人っぽくていいね。ガクガク投げる人はすごいけど。『パワプロ』ってみんな丸いから、ヘンだよね。



これがクロマティ。若い世代には『魁!!　クロマティ高校』で有名。デッドボールを当てると乱闘に



DATA

メーカー：ジャレコ　ジャンル：スポーツ
発売日：87・6・26　価　格：5500円

燃えろ!!　プロ野球

えっ、バントなのにホームラン？　物理法則を覆した、歴史に名を残す超リアル系野球ゲーム。

ゲーム紹介

ジャレコを一躍有名にした、当時としてはリアル系の野球ゲーム。左右に加えて、高低の概念も取り入れた投打の対決は、新しさを感じさせた。とはいえ、あいまいなストライクゾーン、当たればホームランという主砲の存在、など、野球ゲームとしては致命的な部分を併せ持ち、結局主役にはなれず。カートリッジの色には赤と黒がある。ちなみに、『燃えろ!!』シリーズは、他のスポーツでも展開されたが……。

【まるやきくんの評価】

★★



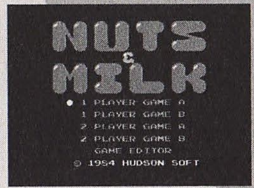
難しかったけど画面がカッコいい。あんなにボールって曲がるの？　手が取れてたよ。投げるのは楽しいね。

実験後の考察

86年12月、『ファミリースタジアム』の発売で、事実上の野球ゲーム史はスタートした。その半年後、『ファミスタ』の存在を脅かす可能性を秘めたソフト『燃えプロ』がリリースされる。TV中継風の画面は、当時としては衝撃的。審判の声や歓声のSE、リリーフカーや乱闘の演出など、ワクワクする工夫に満ちていた。

「バントでホームラン」や「めちゃくちゃなストライクゾーン」など、とかくバカゲーとして扱われがちだが、野球ゲームとしてはさまざまなチャレンジが見られる、原石のような存在。その辺り、バカゲーという印象がないまるやきくんにとっては「カッコいい野球ゲーム」と映ったようだ。1試合だけだったので、ボロが出なかったのが幸いしたか。原石がもっと磨かれればよかったのだが……。

Case Study 019



「先輩のことが前から好きでした」

ナッツ&ミルク

ハドソンきってのかわいい系『ナッツ&ミルク』。そのキュートさにまるやきくんもメロメロ?

ナッツとミルクで相性バツグン!?

—今日の実験ソフトは『ナッツ&ミルク』。かわいいよ。

まるやきくん（以下ま）：アイス!? アイスのゲームでしょ? こないだ食べたよ、ナッツなんとかっていうアイス。

—違うから。それに、アイスのゲームってどんなのよ。

ま：えっ……。アイスを、いくつ積み上げられるか……。つまんなそー。

—はい、もうスタート。

ま：わあ、かわいい系じゃん。このピンクなのはブタ?

—ブタじゃないと思うけど……。

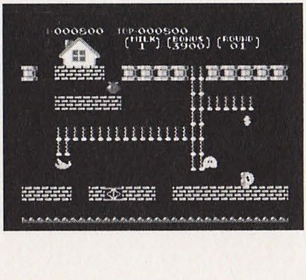
ま：あの緑っぽいのは彼氏? 近づいてきたよ。「えっと、先輩のことが前から……。好きでしたー!」。「イエーイ」。

—なにそれ。なんのテレビの影響? いいから逃げて逃げて。

ま：えっ? 彼氏じゃないの? 敵? 同じ形してるのに?

—捕まったら死ぬから、とにかく逃げ回るように。

ま：（上の空で）よおし、敵とわかれば戦ってやる! 来い! パンチ!! うおりゃ



これが気絶。横倒しになって、少しの間、動けなくなる。高いところから飛び降りる場合は慎重に

ー！

――パンチとかないよ。

ま：げ～、つまんない。近づいてきた。あっ！　ウソっ？　当たっただけで死ぬの。弱いよ、同じ体格だろ。当たり負けすんな！

――それ、サッカー部で言われてるでしょ。

ま：うるさいよ。

――とにかくパンチもキックもないから。ひたすら逃げながら、フルーツを全部取る。

ま：確かに、丸くてパンチとか出せそうにないね。手もどこについてるか微妙だし。でも、毒くらい吐いてもいいべ。

――どんなキャラ！

ま：だって、敵とかカビてるっぽい色だし。……また近づいてきたよ、しつこいぞ。よしよし、もっと来い。おびき寄せといて、ジャンプ！　ウソォ、転んだよ！

（高いところから落ちて、自キャラが気絶中）

ま：あれ、寝てる寝てる。なに、これ!? 休憩？　敵、来ちゃった来ちゃった！

――ジャンプボタン！

ま：ぎゃあ！　死んだ。

――高いところから飛び降りると、気絶するから気をつけて。

ま：早く言ってよ。もう、青いのウザーい。

（といいながらも、楽しそうなまるやきくん。ゲームはボーナスラウンドを越えて、4面に）

ま：……さっきから気になるんだけど、ナッツもミルクも出てこないんすけど。タイトル間違ってんじゃん？　『リィーンゴ エンド バァナナ』にするべきだよ。

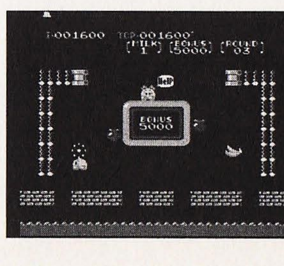
――英語っぽく言ってるけど、リンゴは思いっきり日本語だから。

ま：うそっ、そうか！　マジで間違っちゃった。やべー、もう英語やだよ。英検も1点差で落ちたし。

――何級の話？

ま：えっ？　言えない……。

――……（言えないような級か）。一応、

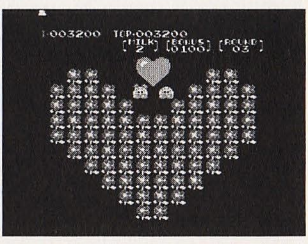


ボーナス面は時間が勝負。敵のナッツくんがいないので、ひたすらフルーツを取って彼女のもとへ急ごう

このピンクのキャラの名前がミルクで、敵がナッツ。
ま：それパチでしょ!? 全然ミルクじゃないし、ピンクじゃん。ナッツだったら茶色だし。あとから適当につけたでしょ。
――それはどうかわかんないけど。かわいい雰囲気にはピッタリの名前じゃない？
ま：そうかなあ。
――どう？ 難しくなってきた？
ま：いや、かなりいけそうだよ。敵よりこっちのほうが足速いしね。絶対負けないよ。ジャンプで失敗して、海にさえ落ちなきゃ、大丈夫だと思う。ひとつの面が長くなくていいよね。めんどくさくないし。どんどん進むよ！ 敵が1匹しか出ないから、楽勝だよ。
（そして5面に）
ま：……っていった途端に、敵が2匹。なにこれ？ 増殖したの!? どっちがナッツ？ 2匹はキツいべ。うわあああ！ 下に落ちた!! 上がれない上がれない！ 来るよ1匹!! ぐあー！ ……2匹ズルいべ。うちらも2匹で戦おうよ。お前、そんな上の家で寝てないで、少しは助けにこいって。
――彼女に対してなんてひどい。
ま：でも、命がけでフルーツ集めてるんだからね。気絶までしてるし。
――そうそう、エディットモードっていうのもあるんだけど。
ま：自分で作れるの？ やるやる。ジャンプ台ばっかり置こうぜ……。ていうか、2つまでしか置けないよ。つまんなーい。

ゲーム後の感想

ま：最初のうちは面白かったけど、だんだんと飽きた。でも、かわいいのはいい。めんどくさくもないし。タイトルは『リンゴ&バナナ』にしたほうがいいと思う。あと、ジャンプ台を画面中に置けるようにして。携帯でできるんだったら、ちょっとやるかも。



ボーナスステージが成功するとこの画面に。ヨーグルちゃんとラブラブの図。フルーツ貢ぎすぎです



DATA

メーカー：ハドソン　ジャンル：アクションパズル
発売日：84・7・28　価　格：4500円

ナッツ＆ミルク

ライバルから逃げ回り、フルーツを集めて彼女とラブラブに！　ハドソンお得意のほのぼのアクションパズル。

ゲーム紹介

主人公の「ミルク」くんを操って、ライバルの「ナッツ」をよけつつ、フルーツを集めるアクション。全部取ると恋人の「ヨーグル」ちゃんが出現。無事、彼女の家にたどり着くとクリア。ボーナス面含めて、全50ラウンド。あの『ロードランナー』の3日前に発売されたハドソンのファミコン第1弾。できることはジャンプのみとシンプルだが、マップがうまく構成されルート選択に悩む。エディットモードもあり。

【まるやきくんの評価】

★★★☆☆



まあまあかな。かわいいけど、なんにも攻撃できないから、ちょっとイライラする。ジャンプ台も難しかった。

実験後の考察

まるやきくんは「かなりいけそうだよ」と言っていたが、それは序盤のステージだけの話。実は、『ナッツ&ミルク』は難しい部類のアクションに入る。フルーツやジャンプ台の位置、穴のあき方などが絶妙で、面が進むにつれて、一瞬の判断力が試される。敵から逃げるためのうまいコース取りを考えるパズル的な要素もあり、今遊んでもかなり面白い。

限られた表現の中で、やり応えのあるゲームを作る。初期のファミコンの名作は、作り手の強い意気込みが感じられた。複雑な設定にすれば、ある程度奥が深くなるのは当たり前。アイテムもなし、敵への攻撃もなし。しかし、シンプルな中にキラリと光るアイディアがある。『ナッツ&ミルク』はファミコン初期の〝かわいいだけじゃない〟の代表的存在であると思う。

Case Study 020



「リテーン、しっかりしろよ！」

三国志　中原の覇者

世界史で詳しく教わらないのに、当時はみんな知ってた「三国志」。でもなぜかまるやきくんは……。

劉備って誰ですか？

—今日の実験ソフトはナムコの『三国志』。「三国志」は知ってるよね？

まるやきくん（以下ま）：世界史のやつでしょ？　日本とイタリアとドイツだっけ。仲間になって……。

—それは三国軍事同盟!!

ま：じゃあ、日本だ！　戦国時代、三国で戦ってたじゃん。

—どこよ、それ。

ま：えっと……加賀、三重、あとハナヤマ！

—アハハ、苦し紛れにそんなこといって。なに？　ハナヤマって。じゃあ、『真・三國無双』は？

ま：あっ、知ってる。でも、それが「三国志」なの？　「三国志」ってなに？　歴史で起こった事件？

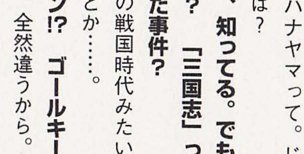
—日本の戦国時代みたいなもの。劉備とか、関羽とか……。

ま：カーン!?　ゴールキーパーのカーン!!

—もう、全然違うから。さっさとゲーム始めて。

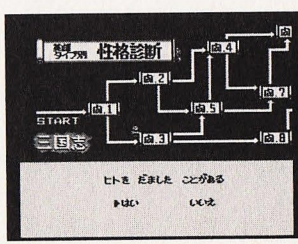
ま：だって、本当に習ったことないし。「三国志」なんて。

（ゲームスタート。性格診断画面に、まる



メインとなる内政ターンの画面。色使いはカラフル。産業の育成や武将の能力アップもできる

やきくんは驚く）
ま：わあ、なにこれ。こんなゲームなの!?「ハッポウビジンである」。意味不明じゃん。「はい」でいいよ。「しゅうねんぶかいほうである」。「いいえ」かな。
——曹操（ソウソウ）に決定。
ま：ソウソゥ！　イエース、ザッツライト。
——はいはい、それで、紫色の城がまるやきくんの領地だから。命令書は5枚あって、「徴兵」とか「情報集め」とか、5回まで指示が出せるからね。
ま：えっ、どういうこと？　このマークが城なんだ。カコウトン、ガクシン、っていうのが敵？
——いや、それは味方だから。紫の城にいるのは、全部味方。
ま：自分はどれなの？
——自分のキャラってのは特にないけど、一応、大将の曹操は洛陽にいるよ。
ま：なんかわかんないけど、とりあえず攻めればいいんでしょ？　このカコウトンとかいうので攻めたいんだけど。
——だったら出陣。
ま：「金80、命令書1枚必要です」って。
——そうやって、命令書を使って、なくなったらターン終了。こういうゲームやったことない？
ま：ほとんど初めてだなぁ。5枚使い切っちゃうと、もうダメ？
（……など、初歩的な戦略シミュレーション講座が続く）
ま：だいたいわかった。行けっ、カコウトン！
——普通はひとりでは攻め込まないけどね。
ま：関係ねぇよ。オレはひとりでも行くぜ!!
（というわけで、カコウトンたったひとりで、しかも1ターン目に敵地に乗り込んだまるやきくん。どうにかキョユウは倒したものの、城にいるガンリョウに、見事に返り討ちにされる）
ま：なんでアイツ、弓矢の前でボーっとし



6人の大将のうち、誰になるかは性格診断によって決まる。当時としてはかなり驚かされる仕掛けだった

てんの？　馬に乗ってんならよけろよ。

――無茶しないで、兵とか徴兵したほうがいいよ。

ま：自分のマスを動かして戦うとこは『Gジェネ』に似てるね。友達の家でちょっとやった。

（その後、熱中して無言で遊ぶまるやきくん。かなりハマったようだ）

ま：これ、めんどくさいけど、すっごく面白いね。攻めて勝てば自分の城になるんでしょ？　情報集めで仲間が増えるのも楽しいし。あ、ソウジンがキンコを発見したって。

――金庫!?　金鉱でしょ？

ま：キンコウ……？

――山に金の鉱脈が……。

ま：おい、リテーン。なんも情報がないってなんだよ。超使えねぇよ。

――全然聞いてない。

ま：あっ、わかった。土地とか産業とかも上げとくといいんだね。命令書足んないよ。

――どう？　「三国志」ってこんな感じの話だよ。

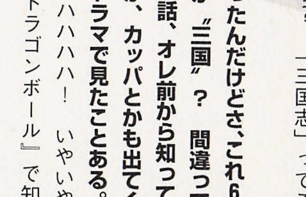
ま：思ったんだけどさ、これ6国あるよね。どの辺が〝三国〟？　間違ってるべ。それに、この話、オレ前から知ってたし。多分、ブタとか、カッパとかも出てくるやつでしょ？　ドラマで見たことある。

――アハハハハハ！　いやいや、それは孫悟空。『ドラゴンボール』で知ってるでしょ？

ま：そうかぁ……。でも、カッパっていないよね。

ゲーム後の感想

ま：「三国志」って知らないとダメ？　多分オレの友達はみんな武将とか知らないと思うよ。「200年」って書いてあったけど、本当の話？　こういう難しそうなゲームは苦手だけど、これはわかりやすいね。でも、歴史って難しいから、もっと知ってるやつにしてほしい。



戦闘画面はこんな感じ。山や川など地形の概念もあって、移動や攻撃に影響する。「籠絡の計」で敵を寝返らせることもできる



DATA

メーカー：ナムコ　ジャンル：シミュレーション
発売日：88・7・29　価格：6900円

三国志　中原の覇者

コーエーの本格派『三國志』と人気を二分した歴史SLG。最初の性格判断で袁紹になるとなぜか悲しい。

ゲーム紹介

88年にナムコがリリースした、三国志がモチーフの戦略ＳＬＧ。シンプルで理解しやすいシステムと、工夫が凝らされた戦闘が印象的な名作。光栄（現コーエー）の『三國志』が渋い方向性のグラフィックだったのに対し、本作は明るめ。音楽もよく、当時、多くのユーザーを引きつけた。いまだにリメイクを希望する声も多い。なお、続編は92年に『三国志Ⅱ　覇王の大陸』という名前で発売。



【まるやきくんの評価】

★★★★

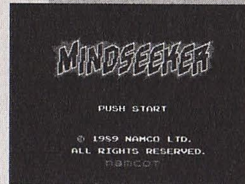
結構来た。マジで面白い。クリアするにはすごい時間がかかりそうだけど。全部取らなきゃいけないんでしょ？

実験後の考察

光栄よりもナムコの『三国志』のほうが好きだったという読者も多いだろう。内政ターンでは煩雑な手続きを抑え、極力シンプルに。一方、戦闘部分では各種の「計略」や「陣形」、武将同士の「一騎打ち」など、奥深い要素が加えられ、多彩な戦法が取れるようになっている。ある意味、戦略ＳＬＧの教科書のような役割を果たしていたのではないだろうか。「こういうのは苦手」というまるやきくんも、数ターンでおおよそルールを把握できたようだ。

ほとんどアクションとスポーツゲームしかプレイしないまるやきくんだが、こうした作品にもっと早く出会っていたら、新しい世界が彼の前に開けていたのかもしれない。それにしても、「三国志」をあまり知らないとは……。当時は武将の名前をこぞって覚えたものだが、歴史嫌いのまるやきくんらしい話だ。

Case Study 021



「これ、本当にみんな遊んだの？」

マインドシーカー

『マインドシーカー』で何人の超能力者が生まれたのか？
エスパー育成ソフトでまるやきくんも開眼!?

エスパー魔美より伊東です

——今回はまさに伝説のゲーム『マインドシーカー』。

まるやきくん（以下ま）：伝説？　すごい面白いゲーム？

——……。とりあえず始めて。

ま：よし、スタート！

「さあ、これから超能力の開発トレーニングを始めましょう。このゲームは、エスパーキヨタの監修により、楽しみながら超能力が開発されるように……」

ま：……は!?　は!?　はぁ!?　意味がわからない。

——だから、これをやると超能力が開発されんの。

ま：えっ？　はっ!?　わかるように説明して？

——超能力って知らない？

ま：すごい力のことでしょ？　空飛んだり、敵を倒したり。

——うーん、まあ、そうかな。まるやきくんも欲しいでしょ？　超能力。

ま：いらないよ。普通でいいもん。ヘンな力とか手に入れると、鬼とか悪魔とか出てくるでしょ。



超能力者までの道のりは、エスパーキヨタがナビゲート。良き指導者として、いろいろ教えてくれる

――出てこないよっ！　なんのマンガ？

ま：普通そうじゃない？　超能力って敵を倒すためのものじゃん？　なんかヘンなゲームだね。うわぁ、誰か来た。「こんにちは、エスパーキヨタです」だって。誰？

――うーん……。どう説明したらいいんだろう。私たちが子どもの頃にすごい人気があって……。

ま：タッキーみたいなもの？

――いやー、そうじゃなくて。

ま：じゃあ、SMAP？

――グループじゃないから。

（その後、ユリ・ゲラーなどいろいろな説明が続く）

ま：……ふぅん。スプーンって力で曲げてるんじゃないんだ。ええと、まずはトリップ。一番楽な姿勢を作れって。

（おもむろに寝転がるまるやきくん）

――寝ない、寝ない。

ま：だって、寝るのが楽だべ。もう眠いし。なんか飽きた。

――早い早い。どんどん進めて。

（その後、文句を言いながらもしばらく進めるまるやきくん）

ま：で？　次は？　……なんかヘンなマークが出た。

――上のカードが、下の5つのどの絵柄かを当てるの。

ま：ヒントは!?　ヒント。

――ないよ。透視すんの。

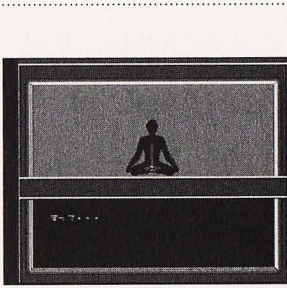
ま：は？　無理だべ、透視なんて。ぶっちゃけそんなのウソなんでしょ？　こないだテレビで外人の人が手品をばらしてたよ。

――いやいや、清田くんは多分、本物だったから。それに、このゲームをやれば、誰でもできるようになるんだって。

ま：ウソつくな!!　できるわけないべ。さっきから全然当たんないし。もう、とぉとぉとぉ！

――こら。そこ、連打しない。

ま：だってぇ、超能力とかあると、いいことあんの？



呼吸法のレクチャーを受ける。そう簡単には、エスパーにはなれないのだ。練習あるのみ

——手を触れないで物とか動かせるよ。

ま：いいよ、自分で動かすから。

——ほら、サッカーで、蹴らずにボールを動かせたら便利じゃん。

ま：それじゃ、コーチに怒られるよ。あーあ、全然当たんない。はい、次々。

（まるやきくんの記録、20回中3回。確率上、なにも考えないでやっても4回は当たるので、逆超能力!?）

——次はランプの点灯。念じて押せば、電気がつくから。とにかく信じて。

ま：どうせ適当に押せばつくんでしょ？ とうとうとうとう。ほら、来た。つきまくり。イェーイ、オレって超能力。……これさぁ、夜眠いときに電気消せたらいいね。マンガとか読んでて、めんどくさいからそのまま寝ちゃうことあるよ。

——ヒモをつければ？

ま：そっか！ 裏ワザだね。

——どこが！

ま：ねぇ、これは本当に流行ったゲームなの？ みんな超能力者になった？

——……。でも、みんな真剣にやってたよ。

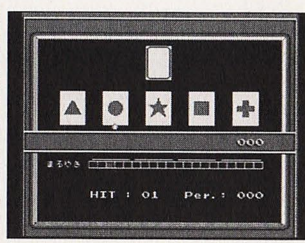
ま：はぁん（気のない返事）。次はどこに電気がつくか、当てるんだって。さっきと一緒じゃん。でも、ちょっとまじめにやってみよ。ここかな？ ここだ!! えーい！ あっ、外れた。次はここだ!! ……なんにも感じない。……ダメだ。

——それは、訓練してないから。

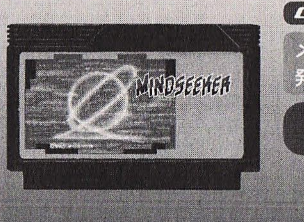
ま：もういいや。オレには向いてない。超能力とかいらないし。敵に襲われてもイヤだし。

ゲーム後の感想

ま：これって、がんばったらテストとかいい点取れるかな？ でも、漢字が苦手だからな、オレ。あ、英検は受かってたかも。そういうことでしょ。これ、テレビでやってた当たりのカードを見つけるやつ？ あまり好きじゃないから見てなかったけど。



裏返されたカードと同じものを当てるトレーニング。昔、この手のESPカードを持っていた人もいた



DATA

メーカー：ナムコ　ジャンル：超能力開発
発売日：89・4・18　価格：6500円

マインドシーカー

ゲームの域を越えた超能力訓練ソフト。まじめにやっていれば、今頃すごいことになるはずだが……。

ゲーム紹介

エスパーキヨタこと、超能力者の清田益章氏の監修によって、楽しみながら超能力を開発していくゲーム。超能力開発センターに入ったプレイヤーは、透視、予知、念力という3種類のサイパワーを訓練する。リラクゼーションによるトリップなど、基本から超能力を学ぶ、ドリル型のトレーニングソフト。このゲームをクリアすれば、あなたもエスパー間違いなし。強く時代を感じる異色タイトル。

【まるやきくんの評価】

★



意味がよくわからなかった。こういうのもゲームなの？　超能力って、本当にあるの？　使ってる人っている？

実験後の考察

今の世代は〝超能力〟という言葉にあこがれはないようだ。世紀末が過ぎたから、なのだろうか。私たちの頃の超能力者といえば、それこそアイドル的な存在。給食の時間に、何本の先割れスプーンが力ずくで曲げられたことか。

　まるやきくんに「どんな超能力だったら欲しい？」と聞くと、「頭良さそうに見えるから、記憶術。あと、バイオリンをうまく弾く」との答えが返ってきた。かなり現実的だなあ、という印象だ。残念ながら、当分は『マインドシーカー』の続編が出る余地はないだろう。ただ、時代は巡る。いつまた超能力ブームがやってくるとも限らない。ファンタジーを経て、魔法が超常現象にすり替わり、いつの間にかオカルトブームがくるというのはありそうな流れ。その兆しは多少見えているとは思うのだが。

「忍者なら苦手なものなんてないべ」

Case Study 022



忍者ハットリくん

収録はSMAPの香取くんが映画で忍者ハットリくんを演じる前のこと。さて、ハットリくんの知名度は？

投げる手裏剣　ストライク

—今日の実験ソフトは『ハットリくん』。知ってる？

まるやきくん（以下ま）：あっ、これ、すげぇ昔に見たことあるよ。なんだっけ、ほら……。パーマン？

—なんで!!　「ハットリくん」っていうアニメなの。

ま：もう、すごいちっちゃい頃だから。ちょっとしか覚えてない。

—じゃあ、ハットリくんの弟の名前は？

ま：えっと……。トットリくん。うわっ、さむぅ。ゲッツ！[※1]

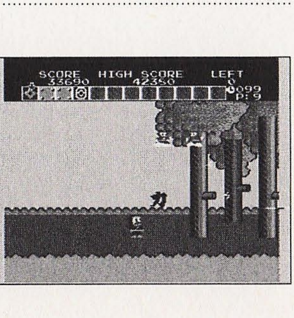
—はい、もうスタートして。

ま：あっ、すごい小さい忍者が出てきた。かわいぃ～。……でも、次々出てくるよ。もう、やめてぇ。永遠なの？　うわっ、なんかデカいのが出てきた！

—それはメカ忍。倒すと巻物が出るから拾って。

ま：いやぁ、一発じゃ死なないよ。来んな、来んなよ！　これ何発なの？　うぐおぉぉぉ……。

—それにやられると即死だから、とにかく手裏剣を撃ちまくる。



フルーツを4つ取ると登場するパワーアップアイテム「力」。そのまんまの見た目が力強い

ま：あ、このメカのやつさ、「〜ナリ」っていう忍者の友達？

——えっ!?　……それはコロ助!!　あんたの頭は藤子不二雄パラレルワールドか。

ま：違うんだよ！　だってよく知らないんだもん。ハットリくん。

（その後、巻物を集めることに夢中になるまるやきくん。影千代に巻物を取られたことがカンに触ったのか、うわごとのように「ネコ死ね！　ネコ死ね！」と口走る、ちょっと怖い）

ま：おっ、カエルが出たよ。なんのアイテム？　１機増える？

——取らない取らない！　ハットリくんはカエルが苦手だから。

ま：苦手なものも、この際、克服しとくべ。

——取ったら死ぬんだって。

ま：なんだよ、せっかく出たのに。カエルくらいいちいち怖がるな。忍者だろ！　お前。

——ドラえもんのネズミと一緒だよ。

ま：ふぅん。……おっ、結構技が集まったべ。片っ端から使っていいかなぁ。

——セレクトを押して、好きなのを選んで、Bボタンだよ。

ま：どれにしようかな。これは、ジャンプ力アップ？　いいねぇ。この目のマークのやつはなに？

——使ってみな。

ま：おおぉ、消えたよ！　……でも、普通に敵がこっちに向かってくるぞぉ。ばれてるじゃん。ていうか、見えないから、動かしにくい。

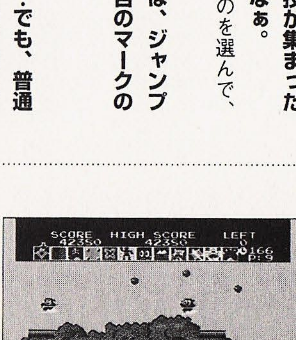
——当たっても死なないよ。

ま：えっ、そうなの。じゃあ、雲みたいなヤツは？

——それは、雲に乗れる。

ま：マジでぇ!?　ちょっと面白いじゃん。あとでやってみよう。じゃあさ、この最後の技はすごいの？

——最後は八方手裏剣の術。かなりすごいよ。



「みずくもの術」を使わないと水上は歩けません。まるやきくんはここで水に落ちました

※1　**ゲッツ**
ダンディ坂野の唯一とも言えるギャグ。注にしなければならないのがもの悲しい。

ま：そこまで、狙ってみようかな。でも、時間が短いんだよねぇ。……おっ、なんか出たよ。えっ、「力」？　はっ？

——それは「力」。

ま：見ればわかるよ。そのまま漢字で「力」って出るなんて、すごいね、このゲーム。

——そういうことに感心するんだ。

ま：だって、文字が飛んでくるんだよ。……おっ、なんか見えてきた。なんだっけ…。しきい？　しきり？

——鳥居。

ま：そうそう、鳥居。おっ、出てきたな、ボスめ。すごい技で一気に倒してやる！

——違うから。それはお父さん。ここはボーナスステージで、降ってくるチクワを取るんだよ。

ま：チクワ？　チクワ!?　チクワが好きなんだ、ハットリくんって。……おい、なんか、このオヤジ、鉄アレイも投げてきてるぞぉ！　殺す気かぁ!!

——それを避けながら、チクワを取る。

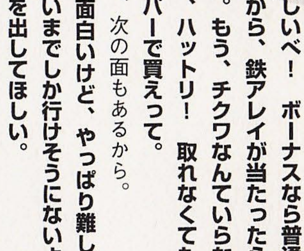
ま：おかしいべ！　ボーナスなら普通にくれよ。頭から、鉄アレイが当たったら死ぬぞ、普通。もう、チクワなんていらないから逃げろ、ハットリ！　取れなくてもいいや。スーパーで買えって。

——まあ、次の面もあるから。

ま：結構面白いけど、やっぱり難しいね。3面くらいまでしか行けそうにないよ。簡単なヤツを出してほしい。

ゲーム後の感想

ま：ハットリくんってさ、よく見るとマユゲないよね。どうしちゃったの？　剃っちゃったの？　あと、ゲームは、技がもっとハデだったらよかった。爆弾も投げれるとか。それと、鉄アレイは本当に危ないから。禁止。筋トレ中に落としたら、床にめり込んだぞ。足に落としたら、マジヤバかったって。お金だったらがんばれるけど、チクワじゃいらないよね。



ステージ最後では、ハットリくんの父がチクワと鉄アレイを投げてくる。ちなみにチクワが好きなのはハットリくんではなく獅子丸



DATA

メーカー：ハドソン	ジャンル：アクション
発売日：86・3・5	価　格：4900円

忍者ハットリくん

ハットリくんキャラ総出演の横スクロールアクション。巻物を集めて、多彩な忍術を使いこなせ！

【まるやきくんの評価】



★★★★☆

かなり面白い。技がどんどんたまっていくのがよかった。あのネコはいらないよね。なんで出てくるかなあ。

ゲーム紹介

藤子不二雄のマンガ「忍者ハットリくん」を原作にしたキャラクターゲーム。基本は、手裏剣を投げて敵を倒すオーソドックスな横スクロールアクション。だが、メカ忍を倒すことで出る巻物を集めて、好きな忍法を使うことができる。選べるのは、「ムササビの術」「金縛りの術」「八方手裏剣の術」など、原作でおなじみの術を含めた11種類。前半で、いかに巻物を集めるかがポイントだ。

実験後の考察

「忍者ハットリくん」は、80年代にテレビ朝日系列でアニメ放映され、一世を風靡した人気マンガ。20代後半から30代にとっては、心のふるさとといったところか。藤子アニメのキャラクターゲームとしては『ドラえもん』や『オバケのQ太郎』もあったが、中でもやはり『ハットリくん』が一番印象が強いだろう。売上も150万本と軽くミリオンを越えている。

巻物をためて好きな技を繰り出せる、『グラディウス』にも使われていたこのシステムは、最近のゲームではあまり見かけない。まるやきくんにはかえって新鮮に映ったようだ。『忍者ハットリくん』をほとんど知らない世代でもしっかりと楽しめる本作。キャラクターにおんぶにだっこではない、ゲームそのものの魅力が証明された格好だ。

Case Study 023



「大事なタイトルなのに……」

ケルナグール

「蹴る」と「殴る」で『ケルナグール』。
脱力のタイトルに、まるやきくんも思わずダメ出し。

天下一武士を目指せ！

――今日のソフトは『ケルナグール』。

まるやきくん（以下ま）：ずいぶんヘンな名前だね。

――もしかして、気づいてない？

ま：え？　……あ、うそっ、「蹴る」と「殴る」!?　うわぁ、ダジャレじゃん。大事なタイトルなのに、そんなことでいいのか！

――まあまあ、そう怒らずに（笑）。とりあえず修行開始。

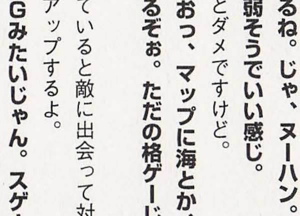
ま：名前はなんにしようかな。ずいぶんいっぱいあるね。じゃ、ヌーハン。ヌーってところが弱そうでいい感じ。

――弱いとダメですけど。

ま：……おっ、マップに海とか、森とか、家とかあるぞぉ。ただの格ゲーじゃないんだ。

――歩いていると敵に出会って対決。倒すと体力がアップするよ。

ま：ＲＰＧみたいじゃん。スゲー。おっ、ケンシがあらわれたって。おりゃー、対決だ。Ａがパンチ。Ｂは？　Ｂは何？　キック？　キック？　……おいっ、キックが出ないぞぉ、おいキック！　どうなってんだ。



旅立ちのシーン。お母さんに見送られ、ヌーハンは旅に出る。それにしても〝ヌーハン〟を選ぶまるやきくんのセンスとは……

おおおぉ、やられた。……なにこれ、コントローラ壊れてるぞ！

——最初はパンチしか出ないの。お寺に行けば、技が増えるよ。

ま：技っていったって、単なるキックだよ。キックくらい、空手の初心者でも出せるべ。ジャンプもできないしさ。やる気あんのか？　ヌーハン。もう、家に帰れ！

——別に、ヌーハンが悪いわけじゃないけど。

ま：だいたい、お寺でキックを習うって……。そういうこと、お寺で教えちゃダメでしょ？　教わるのってお経とかじゃない？　普通は。

——少林寺は聞いたことない？

ま：空手みたいなやつ？

——それに、寺ってついてるでしょ？

ま：まあね。でも、お墓があるから怖いじゃん。……あっ、畑を踏んだら、お百姓さんが怒って出てきた。さすがに農家の人となら勝てるべ。よっし、しょうがないからパンチパンチ！　〝ピヒョッ〟。えっ、うっ、ウソでしょ……？

（農夫のパンチをもらって、即死するヌーハン）

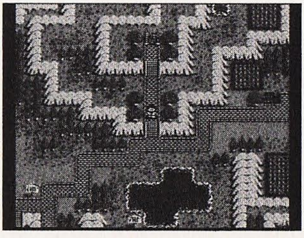
ま：はっ？　アハハハハハハ。一撃でKOされたぞ。お前はヴァンダレイ・シウバか？　おかしいべ。農家の人より弱くていいのか。

——戦いたくなかったら、Bボタンを押せば逃げられるからね。

ま：でも、戦うゲームなんでしょ。キャラもかわいいし、戦いは楽しいよ。負けても家に戻るだけだし。それに、鍛えていけば、強くなれるんでしょ？　だったらガンガン戦うべ。だいたい、〝安心〟なんかしてるから負けるんだよ、ヌーハン！

——そういう意味でもないような……。

（なんだかんだいいながらも、すっかりハマったまるやきくん。北林寺などで、キックを覚え、ようやく戦える態勢が整ってきた）



広大なマップ。東西南北に寺があり、出現する弟子を倒せば、ひとつ技を覚えられる。ただし、敵は手強い

ま：このゲーム、めっちゃいいよ。なんかハマった。1試合が短くていいね。あっちこっちに行けるし、戦ってても飽きないから。……あのさ、なんかこのゲーム『テイルズなんとか』みたいじゃない？　遊んでてそんな気がした。

——すごい感性。まあ、会社は一応どっちも同じだけど……。

ま：でも、街とか、どこ行っても一緒なのがつまんないべ。もうちょっといろんな街があったら面白いんじゃん？　あと、アイテムとかも集めさせてほしいよね。さっき「ひもの」を持ってたと思ったら、なくなってるし。

——でも、面白いんでしょ？

ま：うん。マジでかなりいいね。仙人みたいな人から、いろんな技を教えてもらえるんでしょ？　なんか、すごい技とか使ってみたい。忍法とか、魔法とかも出せるようになるの？

——ならない。でもジャンプ力が上がったり、旋風脚や飛燕脚が使えるようになったりするよ。

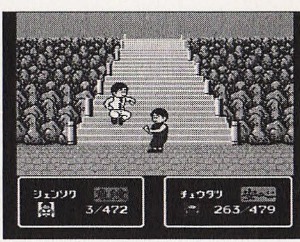
ま：おおっ、それ覚えてみたい。今は、ただ意味なくジャンプするだけなんだよね。降りたところを殴られるし。

——もう少しがんばる？

ま：もうちょっと強くなるまでやらせて。ああ、でも、こんなゲーム初めてやったよ。格ゲーとか『スマブラ』とか、時々友達の家でやるけど、ひとりじゃつまらないじゃん？　すぐ飽きるし。こういうふうになってたら、ひとりでも長く遊べるね。

ゲーム後の感想

ま：もう少しやりたかった。最初はショボいと思ったけど、遊んでいるうちにハマった。GBAとかで、もっと面白くして出せば売れるんじゃん？　RPGの戦闘ってタルいけど、これなら飽きずに遊べるかなぁ。あと、キャラがかわいいのもいいかな。



画面下の「安心」「危険」がインパクト大の対戦画面。技は地味だが、お互いに体力を削り合う戦いが熱い



DATA

メーカー：ナムコ　ジャンル：格闘アクション
発売日：89・7・21　価格：4900円

ケルナグール

RPG要素の入った格闘アクション。だんだんと技を獲得し、主人公が強くなる様子はカンフー映画風。

ゲーム紹介

格闘ゲームの初期作品。立派な拳士を目指す修行モードが目玉。RPG風の広大なマップを歩き、遭遇した敵を倒してキャラクターを育成する。最初はパンチしか使えないが、各地の寺を巡るとジャンプやキック、しゃがみなどを覚えることが可能。またお使いイベントをこなすことで、仙人から技を教えてもらえる。育てたキャラを使い、対戦モードで遊ぶことも。制作は『ゼビウス』の遠藤雅伸氏。



【まるやきくんの評価】

★★★★★

すごく面白かった。キャラが育ってビックリ。でも、キックくらい最初から出せ。サッカーもできない。

実験後の考察

格闘ゲームは、ハードの進化の恩恵を大きく受けたジャンル。2Dから3Dへと変わったことで、大技やコンボの演出も次第に豪華になり、一時期は、レースゲームとともに、ハードの性能を表す指標としての位置づけもされた。

しかし、今から十数年前に発売された本作を、こうしてまるやきくんが夢中になって遊んだ、という事実には、大きな意味がある。ファミコンのため、画面に派手さこそないが、豊富な技や間合いの取り方、仕掛けのタイミングなど、きちんと戦いの本質を押さえている。それが、『ケルナグール』の真骨頂。だから、RPG風に色づけされることで、さらに相乗効果を生み出すことができた。しっかりしたゲーム性と楽しませようというサービス精神が、うまく融合した好例だ。

あなたも挑戦！ ファミコン中間試験④	なまえ	てん

薄れる記憶を振り絞って、目指せ満点！　まるやきくんの珍回答のおまけつき。

●ハード・周辺機器編

【1】次の問いに答えなさい。

（1）ファミコンのⅡコントローラについている特別な機能とは？

まるやきくんの答え：リセット

（2）ファミコンホームトレードを使うと何ができる？

まるやきくんの答え：友達との触れ合い

（3）ディスクシステムの有名なＣＭのセリフは「(　　　)ほどディスクシステム」？

まるやきくんの答え：ゲームが壊れて困ったとき

（4）初期のファミコンは後期に比べてコントローラの一部が違っていました。その違いは？

まるやきくんの答え：持つところが丸くなった

【2】次の言葉を並べ替えて、ファミコン周辺機器にしなさい。

（1）ク・ッ・ワ・パ・ス・ー・パ　グローブ

まるやきくんの答え：スーパワクッパ　グローブ

（2）イ・ティ・ッ・ス・ジョ・ク

まるやきくんの答え：ジョスイティック

【3】ファミコンなぞなぞ。ファミコンのカセットと、ディスクのカード。カキフライが作れるのはどっち？

まるやきくんの答え：ディスクのカード。機能がいいから。

【4】ファミコンとスーパーファミコンの性能の違いを、下の言葉を使って簡単に説明せよ。
(ボタン・回転・16)

まるやきくんの答え：ボタンの反応速度が上がったり、奥行きができたため、キャラが回転できるようになった。でも、残念ながら16歳以下ができないゲームが出てしまった。

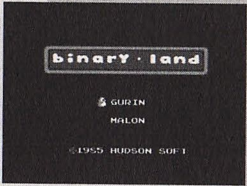
※本当の答えは146ページ

第四章

「ユーゲー」No.10～18掲載分
収録時期　2003年11月～2005年3月



Case Study 024



「ピンクが壁に引っかかってる!」

バイナリィランド

女の子にも人気があった、かわいいペンギンのアクションパズル。まるやきくん、パニック必至!?

ペンギンで脳みそ崩壊!?

――今回は『バイナリィランド』。どんなゲームだと思う?

まるやきくん(以下ま):バナナ? バナナ? バナナでしょ!

――答えになってないから。どんなゲームって聞いてるでしょ?

ま:あっ、そうだ。〝バイナリィ〟ってさ、こないだうちの母親がバス旅行で見学に行ってたよ。

――なにそれ。

ま:なんかブドウ狩りとかしたんだって。

――へぇ……。それ、多分〝ワイナリー〟だと思うよ。

ま:えっ? このゲームは?

――〝バイナリィ〟。

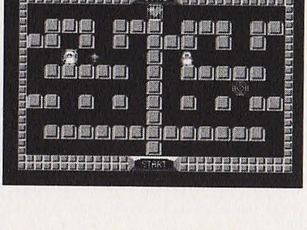
ま:同じだよ。言い方の問題じゃん?

――いや、明らかに最初の1文字が違うから。

ま:細かいことはいいから、もう始めよう。あっ、ペンギンだ。かわいいねぇ。どっちが自分?

――まぁ、どっちも。

ま:おぉ、すげぇ! 両方動くんだ!! うわっ、結構ムズい。おい、ピンクが壁に引



危うしマロン! ステージ中に張り巡らされたクモの巣に捕まると、身動きが取れなくなる。でも、クモにやられないので案外安全!?

つかかったぞ！　ペン子、しっかり!!　早く逃げろ。うわぁ、クモが来た！

——スプレーで倒せるから。

ま：ふー、アブねぇ、助かったぁ。クモなんかにやられるなよなぁ。ペンギンのくせして。あれ？　クモって、ペンギンも食べる？

——さすがに食べないと思うけど。とりあえず、ハートを挟んで、2匹で同時にゴールしないとダメだよ。

ま：うそぉ。もうズレてるんですけど。じゃあ、これゴールできないじゃん。

（と、ゴール前を行ったり来たりしてすれ違うペン子とペン太←まるやきくん命名。本来はグリンとマロン）

ま：ペン子、お前、そこで少し止まってろって！　おかしいべ、1面から全然クリアできないなんて……。1人を止まらせるには……。

——（このままでは、一生すれ違いなので答えを教えよう）。……端の壁まで行って、位置を合わせれば？

ま：おぉ！　天才。ああ、わかったわかった。でも、すごいなこのゲーム。誰が考えたんだろうね？　頭いいね。

——昔はこういうゲームも多かったよ。

ま：そうなんだ。今こんなのないよね。……うわあ、ペン子がクモの巣に引っかかったぞ！　パタパタしてる。どうすんの？

——グリンがそこまで助けに行けば大丈夫。

ま：グリンってペン太？　よーし、待ってろ！　おぉ、1人だと動きやすい！　ペン子が邪魔だったんだ。このまま助けなくてもいい？

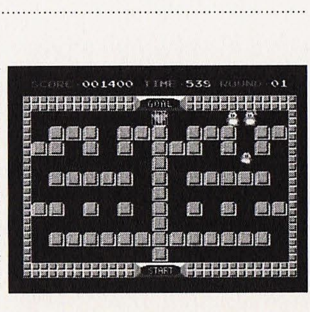
——クリアできないよ。

ま：しょうがないなぁ。よし、じゃあもう2人で合体だ！

（といって、キャラを重ねるまるやきくん）

ま：ほーら、1人になった。

——あの、遊んでるけどさ、一応時間制限があるよ。



何度もグリンとマロンを交差させると、子ペンギンが生まれるという、ウソ技のような本当の裏技

ま：うわっ、まずいまずい。えっと、右でしょ。あれっ、またクモの巣がある。えっと、左だから右で、左で……。ぐおー、わかってたのにハマったー！

――それ、わかってないんだよ、きっと。

ま：もう、頭がおかしくなるべ。コントローラを逆さに持つか。オレ、頭使うゲーム苦手なんだよなぁ。

（とは言いながらも、集中して遊ぶまるやきくん）

ま：おっ、ボーナス面？　1人だから楽だ～。そうか、ワザとクモの巣に捕まっとく作戦もあるよね。ほい、クリアー。

――ここからちょっと難しくなるよ。

ま：ああ、もうクモがウザい。急に速くなったりするべ。だいたいクモとペンギンっておかしいじゃん。蝶とかバッタにすればよかったんじゃん？

――それは、あまりにも残酷では。それに、昔はペンギンのゲームが多かったの。『けっきょく南極大冒険』とか。

ま：けっきょく!?　それをいうなら北極だろ。ダジャレかよ。

――ダジャレなの。

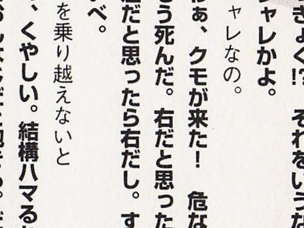
ま：うわぁ、クモが来た！　危ない!!　あぁ、もう死んだ。右だと思ったら左なんだよ。左だと思ったら右だし。すぐに考えられないべ。

――そこを乗り越えないと

ま：あぁ、くやしい。結構ハマるね。でも、ずーっとおんなじだと飽きる。だんだんイライラしてくるし。あとは難しくなるだけでしょ？　もう頭が疲れたよ。2時間以上は授業聞けない体だから。

ゲーム後の感想

ま：かわいいけど、難しい。子ども向けみたいに見えて、2面とかですぐ死んだし。敵がずっとクモなのがちょっといまいちかも。ところで、ペンギンが持ってるのは何の武器？　丸まった紙がビヨーンって伸びるやつ？　小さい頃持ってた。



ステージは全部で99面。いろいろな隠しパネルが出るのも楽しい。後半は無敵になれる「くじら」のゲットがカギ



DATA

メーカー：ハドソン　ジャンル：アクションパズル
発売日：85・12・19　価格：4900円

バイナリィランド

キュートなペンギンが主人公のパズルチックアクション。画面の左右で同時に動くペンギンに頭は大混乱！

ゲーム紹介

ステージクリア方式のアクションパズル。緑のペンギン・グリンかピンクの女の子ペンギン・マロンのどちらかを選んで操作する。選ばなかったほうは左右対称に動くので、うまくステージ上のハートマークのところまで2匹を操っていく。行く手を阻むクモやクモの巣には武器のスプレーで対抗しよう。当時としては女性に人気があったゲーム。BGMもサティの『ジュ・トゥ・ヴ』のアレンジでエレガントだ。

【まるやきくんの評価】

★★★



思うように動かなくて悔しい。油断すると死んじゃうんだよね。がんばれば10面くらいはいけるかも。

実験後の考察

アクションにちょっとしたパズル要素を加え、かわいいキャラクターを乗せる。初期のファミコンソフトの特徴を網羅したかのような存在が本作だ。

サントリーのCMを中心に広がったペンギンブーム（映画『ペンギンズ・メモリー幸福物語』は85年公開）や、ピンクのカートリッジだったことも相まって、当時多くの女の子をファミコンに引き込んだ。まるやきくんは「画面がショボい」と言いつつ、かなり夢中になっていた。ミスが自分のうっかり操作であることがわかる作りで、かわいいだけでなく、ハマれるゲームとしての基本をおさえている。悔しがるまるやきくんの姿がほほ笑ましい。ハードが進化しすぎて、こうしたゲームが出ないとしたら、それは悲しいことだ。

Case Study 025



「はぁ？ アクビをクリエイトする？」

ラサール石井のチャイルズクエスト

今やどれだけの人が覚えているのか、チャイルズ。謎のアイドルゲームにまるやきくんも芸能界の怖さを痛感？

トイレの世話が縁!?

——今日のソフトは『ラサール石井のチャイルズクエスト』。ラサール石井は知ってるよね。

まるやきくん（以下ま）：昔、『金八先生』で殴られてるのを見たよ。

——どういう覚え方なの。お笑いの人っていうのは知ってる？

ま：えっ、お笑い!? だって面白いこと言わないよ。

——（絶句）。確かに、お笑い番組には出ないけど……。チャイルズは知らないよね。

ま：聞いたことない。アメリカの人？ イギリスの人？

——とりあえず、ゲームを始めると最初に説明が出るから。

ま：えっと……。

——ほら、この3人がチャイルズ。真ん中が磯野貴理子。

ま：男かと思った。磯野貴理子って、貴理子さんのこと？

——そう、知ってるでしょ？

ま：日曜に3人で話をする番組やってるよね。

——渋い番組見てるね。



ゲーム冒頭、3人の紹介画面。タレントのプロフィールを知ることがマネージャーの第1歩……か？

ま：だって普段は部活で忙しいから。昔はアイドルだったんだぁ。すごい人気があったの？

――うーん、そうでもない。

ま：じゃ、おかしいべ。なんでゲームとかになれるの？　人気なかったら誰も買わないじゃん。

――そうだよね。なんでだろう。

ま：すごいヘンな会社が作っちゃったんじゃないの？

――ヘンな会社……。

ま：うわ、これRPGだよ！　敵が出てきた!!　ゲロだぞぉ。汚ねぇ。えっ、「よいしょ」？　よいしょって持ち上げるの？

――よいしょを知らないか……。簡単に言うと、相手をほめることだよ。

ま：相手って、ゲロだよ！　ゲロなんかほめるヤツいないべ。普通ほめる？　ヘンなゲーム。おっ、今度はガードマン。これもほめるの？　全然効かない。

――最初のうちは、「たえる」を使うといいよ。

ま：たえる？　なんかすごいこと言われてるみたい。おっ、すっきりして帰ったって。勝ったぞぉ。でも、どんなことをいわれてるんだろうね。

――きっと「帰れ！」とか「この三流アイドル」とか。

ま：そういうイジメに耐えるゲームなんだ。なんかイヤなゲームだね。

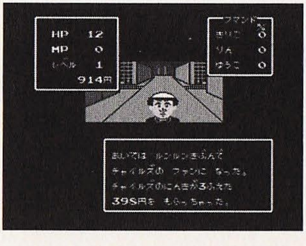
――売れないアイドルのマネージャーになって、頭を下げてファンを増やしていくっていうゲームだよ。

ま：ふーん、不思議なゲームだね。アイドルって今でもみんなこんな感じ？　モーニング娘。も？

――それはどうかなあ。似たような苦労は多少あるかもね。

（30分ほどレベル上げのみに専念させ、レベル4まで上がったまるやきくん）

ま：もう、アイテムとかヘンすぎてついていけないよ。



「お下劣な言葉」や「茶々丸出しの言葉」を吐く宣教師。どんな？

——でも、少し強くなったでしょ？

ま：うん。ちょっと面白くなってきた。お金がどんどん増えるのがいいね。こんなにもうかるなら、アイドルなんかやらなくていいべ。

——じゃあ、もう遠くに行ってもいいよ。

ま：おっ、この建物入れる？　「うちの番組には不適当なキャラクターですね」だって……怒られたぞぉ。

——それは多分NHK。

ま：おっ、今度はダンジョンだ。「アクビをクリエイトするニャムコ」。意味不明じゃん。

——そこは敵が強いからあとにしたほうがいいよ。先に「かまんたの町」に行きな。

ま：あっ、なんか「りんがもよおした」だって。「もよお」って？

——トイレに行きたいってこと。

ま：本当だ。「おしっこしたい」って書いてある。勝手に行けよ！

——アイドルだから、ヘンなトイレには入れないんじゃない。

ま：意味がわからないし。じゃ、どうすればいいの？

——とりあえず、戻ってデパートのトイレに行くか、アイテムで「かみおむつ」を使う。

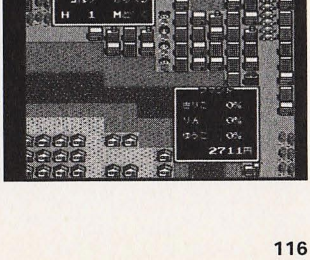
ま：おむつ!!　今、アイドルって言ったじゃん!!　おむつはないべ。赤ちゃんかよ。

——まあまあ。そういうゲームなんだから。

ま：もう、なにこれ。おむつするアイドルなんて聞いたことないよ。貴理子さんはおむつしてるの？

ゲーム後の感想

ま：がんばったけど、あんまり進めなかった。敵がいっぱい出るね。こんなゲームってほかにもあるの？　多分売れないと思うよ。アイテムもヘンだし。人気のないアイドルって聞いたけど、どのくらい人気なかったのかなあ。歌とか売れてたの？



尿意などでキャラの不満度が100%になると「仕事なんて！」とふてくされます



DATA

メーカー：ナムコ　ジャンル：RPG
発売日：89・6・23　価格：5500円

ラサール石井のチャイルズクエスト

アイドルグループ"チャイルズ"の人気を上げることが目的。パロディテイストたっぷりの異色RPG。

ゲーム紹介

芸能人を題材にしたナムコのゲームとしては、『さんまの迷探偵』に続く2作目。ドラクエ的なRPGだが、「よいしょ」をして敵を倒すという変わったシステムが売り。イベントやコンサートなどでは、持ちネタを披露してお客さんを魅了するという要素もある。バカゲーではあるが、意外と遊べる面も。タイアップ曲『レベルUP！ ときめいて〜チャイルズクエスト』のCDも発売されたが、売れ行きのほどは……。

【まるやきくんの評価】

★★



強くなったりお金が増えたりするのは楽しかった。でも、よくゲームの意味がわからない。教えて？

実験後の考察

『チャイルズクエスト』というとバカゲーのイメージが強いだろう。確かに、なぜチャイルズが主役なのかも疑問だし、アイドルなのにおむつで尿意を解消するというのも不思議だ。武器や防具、アイテムも「かばのメイク」「まんぼドリンク」「なみだのじかたび」と、まるやきくんが、「おかしいべ」を連発するのもわかる。

しかし、だからといってつまらないかというと、そうでもない。ちくちくとレベルアップしていく楽しさや、コントや歌を披露し客を沸かせるイベントの緊張感もいい。何よりも、コンセプトが独創的で豪快だ。まるやきくんも、文句を言いつつ、結局はダラダラと遊んでいた。もう今のゲーム業界では、こうしたムチャな企画は通らないだろうなと思うと、『チャイルズクエスト』が輝いて見える。

Case Study 026



「絶対Sはあるべ！ ええ〜っ!!」

ポパイの英語遊び

英語は苦手なまるやきくんにはピッタリの英語学習ソフトが登場。これで念願の英検合格なるか？

ポパイは遠くなりにけり

――今回は『ポパイの英語遊び』。ポパイは知ってる？

まるやきくん（以下ま）：またバカにして。知ってるよ。

――じゃあ、ポパイが食べると強くなる食べ物は？

ま：えつ……。ピ、ピーマン？

――なんで!! それじゃ安っぽい教育番組のヒーローだよ！

ま：あれ？ ニンジンだったっけ。

――じゃあ、ポパイの恋人の名前は？

ま：確か、恋人はいない。独身。

――いやいや、いるから。ヒントは雑誌の名前。

ま：マガジン！ サンデー！

――もうちょっと女性らしいの。

ま：わかった！ フライデー!!

――もう、襲撃されちゃえ!!

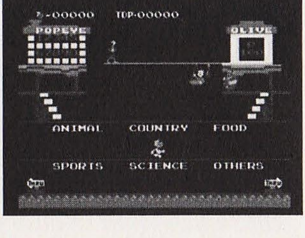
ま：意味わかんない。

――正解はホウレン草とオリーブ。

ま：ホウレン草!? しっぽの赤いところがあんまり好きじゃない……。

――それじゃ、ポパイにはなれないね。

ま：ならないから。……お、〝えいごあそ



英単語のジャンルを選択する画面。真ん中はあきらかに「カントリー」。これを「ケミストリー」とは！

び" だって。面白い？

——うーん、面白いというよりは勉強のゲームだね。

ま：げーっ、勉強かよ。こないだ隣の女子に「ノート貸して」って言ったら、「私はノート係じゃないっ！」って逆ギレされたよ。

——いや、知らないから。まずは、好きな英単語のジャンルを選ぶ。

ま：なら、このケミストリー。

——ないよ!! どこにあんの！

ま：あ、これ、カントリーかぁ。じゃあ、スポーツ。

——カントリーとケミストリー。普通はケミストリーのほうが難しい単語なのに。

ま：……おぉ～、なんかハートが落ちてきた。最初の問題はフットボールだって。これは簡単だべ。フ、だからFでしょう。Uでしょう……。

——Uはないかな。

ま：ぬおーっ、赤ちゃんが殴られたぞぉ。虐待？ 虐待？ 間接的にボールみたいなのが挟まってるけど、かなり頭にダメージが……。

——そういう物騒なことは言わない。まるやきくんが間違えなければいいんだよ。

ま：ひどいゲームだべ。ああ、Oだったか。結構できるじゃん。よぉし、次の問題来い！ ……マラソン？ マラソンなんて英語ないべ。えっ、マラソンって日本語？ 違うか。ソンだからSは絶対あるべ。

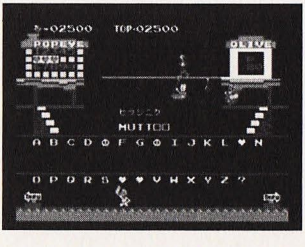
——どうかな。

ま：エスー!! うおぉー、ウソ～。ないしね。ソでSがなかったら、おしまいじゃん。奇跡だよ。

——ほかにもあるって。

ま：Xとか？ いや、違うだろう。ソンだから……Cとか。……また殴られたよ。赤ちゃん、ごめんね。これは殴られてるんじゃなくて、そういう乗り物ってことはないよね。

——殴られてるね、明らかに。



「ヒツジニク」。学校のテストにはあまり出てこない単語かもしれない。まるやきくんの成績がアップする日は遠い

ま：マジでヤバいじゃん。もう、はしからそれっぽいのいれようかな。G、H……おお〜、Hがあったぞぉ。なんだこりゃ。

——ほら、Hの前につくやつは？

ま：W？　W？　あっ、わかった。Tだべ。ほらー、きたぁ。これでソンとか読むんだね。

——スリーとかサ行の音になるでしょ。

ま：ふーん。

（その後、フェンシング、フェアウェイ、ぼうぎょなど、どうにかこなしていくまるやきくん）

ま：このゲーム、頭良くなる気分。スがTHとか、わかるしね。勉強になった。今度期末試験用のを作ってよ。大変だったんだよね。こないだの単語帳。1段ズレて書いちゃってさ、危なく全部間違えて覚えるところだったよ。0点だべ。

——英語以前だね。

ま：ほかのもやってみようぜ。

——じゃあ、ワードキャッチャーはどう？

ま：おぉー、船だぞぉ。ポパイと船、関係ないべ。

——すごく関係あるから!!

ま：あっ、そうなの？　で、これはなにをすんの？

——落ちてくるアルファベットをうまく拾って、左に書いてある言葉を作る。

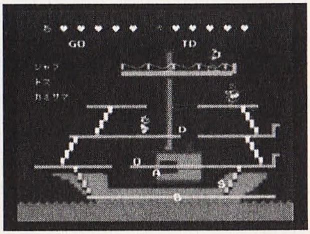
ま：OK。ミミね？　ミミだから、Mかな。

——いや、ローマ字じゃないよ。

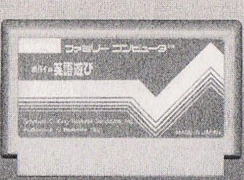
ま：おー、勝手にTが飛んできたぞ。Tいらないし。Aも邪魔。これ、よけるゲームだよね、どっちかっていうと。

ゲーム後の感想

ま：単語帳とか作っても、なかなか英語は覚えられないから、ちょっといいかも。でも、結局これでも覚えられなさそう。だいたい、英語なんかいらないべ。オレ、将来イタリアに住みたいからイタリア語でいいし。ところでポパイって何歳？　相当おっちゃんでしょ。



「ワードキャッチャー」モード。降ってくるアルファベットは取りづらい動き。かなりのアクションゲーム？



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：英語学習
発売日：83・11・22　価格：4500円

ポパイの英語遊び

任天堂から発売されたファミコン初期の学習用ソフト。ポパイの世界で英単語をバッチリ覚えよう！

ゲーム紹介

『ドンキーコングＪｒ．の算数遊び』と並ぶ学習ソフト。ステージは、ファミコンと同時発売された『ポパイ』の画面をもとにしている。「ワードパズル」モードは、動物、国名など、ジャンルを選んでスタート。使われているアルファベットを当てる。「ワードキャッチャー」モードでは、オリーブが投げるアルファベットを拾って、画面に表示された単語を完成させる。あまり一般的ではない単語が出題されることも。

【まるやきくんの評価】

★★★



意外と遊べたぞぉ。対戦とかできたら学校で盛り上がるかも。電子辞書につけてほしい。授業中遊ぶから。

実験後の考察

ファミコン初期の教育ソフトといったら、『ドンキーコングＪｒ．の算数遊び』とこの『英語遊び』。当時のファミコンには「アーケードゲームが家庭でも遊べるマシン」「少し高価な電子おもちゃ」という2つのイメージがあったが、そこに早々と「電子メディア」という意味づけをしたのがこの2本だと言える。「ファミコンをやると成績が下がる」。そんな教育ママの批判をかわす役割も担っていたことだろう。

まるやきくんにとって、ポパイはもう遠い親戚のおじさん、といったところか？　名前は知っているが、どんなキャラクターか、一切知識がないという状態だった。が、それでもゲームには満足していた。教育ソフトはヒットとは縁のないジャンルだが、まだ可能性を秘めている、と感じさせる反応であった。

Case Study 027



「やべぇよ、ヨットが動いてるぞ！」

きね子

ジグソーパズルとは言っても、絵が動くのがミソ。ややこしい絵柄の連続に、まるやきくんも頭がピンチ。

きね子が来ます！

——今日のソフトは『きね子』。

まるやきくん（以下ま）：きね子、きね子……。キダム！

——いやいや、〝き〟しかあってないし。それにキダムは帰った。

ま：じゃあ、きのこ。うわー、さむすぎ。

——はいはい、もうスタート。まずは1の「シーブリーズ」ね。最初だから完成形を見ようか。

ま：えっ、なにこれ。間違い探し？

——惜しい。ジグソーパズル。

ま：おお〜！　絵が動くジグソーパズルかぁ。すげぇ面白そう。任せてよ。

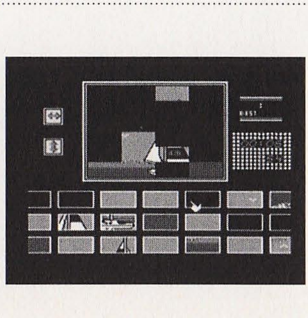
——得意なの？

ま：なに言っちゃってんの？　オレ、ジグソーの天才だよ。ちっちゃい頃、1000ピースのやつ作ったからね。出来上がったら、3つくらいピースがなかったけど。

——なくしちゃダメでしょ。でも、これならなくならない。

ま：おっ、やべぇよ。本当にヨットが動いてるぞ。うそ、上下を変えられるんだ。おもしれぇ！

——左右に反転してるのもあるから気をつ



お助けアイテムといったゲーム的要素はないが、動く絵を組み合わせること自体がかなり面白い

けて。

ま：うおお、燃えてきたよ〜。こういうの結構好き。

——今日は食いつきいいねぇ。今までで一番のってる。

ま：……集中してるから、話しかけないで。

——いや、それじゃあ、コーナーにならないから。なんか話して。

ま：……。ほらな、こっちだろ。だからこれが左に入るんだよ。なっ、そうだべ。

(今日は目の輝きが違うまるやきくん。順調にピースが埋まる)

ま：ほぉら、きた!! 完成〜。グッドだべ。タイムは8分。世界新、出ちゃったんじゃない?

——うーん……。もっと速い人はいっぱいいると思うよ。

ま：そうかなあ。結構自信あるんだけど。……まあ、とりあえず次の面いくか。

——じゃあ、この10個の中から好きなものを選んで。下に行くほど難しいよ。

ま：じゃあね、「タップ・タップ・タップ」にしよ。なんか楽しそうだし、簡単そうな名前。

——まずは絵を覚えて。

ま：いらねぇよ、そんなの。さっきの天才的なプレイ見たべ。オレは見本なんか見ない主義だから。

——いやいや、主義とかじゃなくて、初心者だからヒントをもらっておいたほうがいいんじゃない。

ま：そお? じゃあ、見るよ。

——案外あっさり引き下がるね。

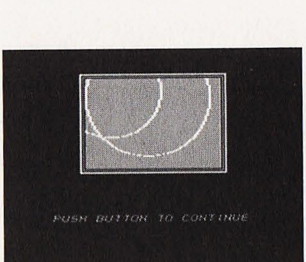
(ボタンを押したまるやきくんの目には、青一色のバックに、水の波紋がただただ地味に広がる映像が……)

ま：(しばらく呆然として)……しゅ〜りょ〜!! だって、これ、絵じゃないから。

——さあ、もう覚えたかな?

ま：いや、ちょっと待って。覚えるとかって違わない?

——はい、スタート。



「タップ・タップ・タップ」の画面。絵柄はスクリーンセーバーのような、シュールなものが多い。これを見たまるやきくんの表情が笑えた

ま：うお〜、どれがどれだよ！　やべぇ、これ上下逆か？　ああ、白い線が消えちゃう〜。ストップ、ストップ！

——ストップしたら普通のジグソーパズルになっちゃうから。

ま：でもさぁ、無理じゃない？　なんか物は描いてもらわないと。線が消えちゃうなんてズルいべ。

——3分経過。どうかな？

ま：どうかな、とかじゃないよ。画面見ればわかるじゃん。メチャクチャに埋まってるでしょ！

——あきらめる？

ま：はい、ごめんなさい。やっぱり2面からやらせて。

——じゃあ、2の「トミー・ザ・パイロット」。

ま：おおっ、ちゃんと絵がある！　よしっ、24ピースにしちゃうよ。

——とりあえず16でやりなよ。

ま：（不満そうに）は〜い。

（その後、まるやきくんはプレイを続け、2面、3面と無事にクリア。自信がついたようで……）

ま：ちょっとさ、10面をやってみようかな。意外と最後の面のほうが簡単ってこともあるかも。

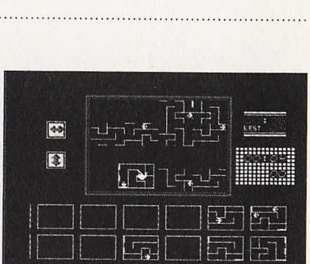
——そう、じゃあ止めないけど。

（画面には、黒い背景にただ舞い散る粉雪が）

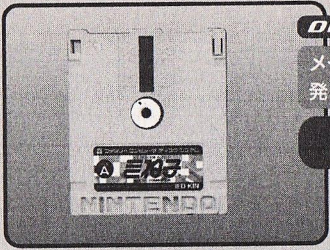
ま：……。アハハ。無理でした。でも、これ、マジで面白いや。こんなに集中したの久しぶり。貸してよ。家でもやる。

ゲーム後の感想

ま：PS2で、もしもっと絵がすげぇ綺麗だったら絶対買う。ケータイにこういうゲームがあったらハマっちゃうだろうなあ。ずーっとやってるかも。でも、絵がちっちゃいからダメか。それにしても、5面から先は無理だよね。もっと普通の絵もあればいいのに。



こちらも超難問の「メイジアン」。ジグソーパズルなのに迷路を完成させる。すごいアイディア



DATA

メーカー：アイレム　ジャンル：パズル
発売日：86・11・28　価　格：3300円

きね子

アーティスティックなセンス漂う、動く絵のジグソーパズル。ゲームでしかできない、独創的な一本。



【まるやきくんの評価】
★★★★★

5点のように見えるけど、300点だから。そのくらいハマった。300星くらいあげちゃう。

ゲーム紹介

ディスクシステムで発売されたジグソーパズル風ゲーム。絵が動いているのがポイント。ピースの中には上下や左右が反転しているものも。16枚、24枚、48枚と、ピースの枚数を指定して難易度を変えられる。タイトルはPCゲームの『キネティックコネクション』を略したもの。「コ」がなぜ「子」なのかは不明。難易度は高いものの、絵はどれもセンスあり。続編『Ⅱ』も87年に書き換え用として登場した。

実験後の考察

今回の『きね子』をまるやきくんはいたくお気に入りで、これまでのゲームの中でも一番熱心に取り組んでいたように思う。最近では、絵が動くという切り口はあまり見かけないが、この斬新なシステムは、今でも十分通用するのではないか（もしかしたら、単にまるやきくんがジグソーパズル好きだったというだけかもしれないが）。

まるやきくんの「難しすぎる」という指摘どおり、確かに難易度は高い。これは『Ⅱ』でも変わらなかった。ただ、難しさの源になっているシュールな絵は、『きね子』のもうひとつの柱。子どもだましではない、アーティスティックな味が、『きね子』を印象的なものにしていた。ここが平凡だったら、多くの人の記憶には残らなかっただろう。難しいほど燃える、本家ジグソーパズルと楽しさの本質は通じている。

Case Study 028



「カウントダウンTVの男の子でしょ！」

MOTHER

「エンディングまで、泣くんじゃない」でおなじみの感動系RPG。まるやきくんも糸井重里マジックに号泣!?

敵が強くても泣くんじゃない

——今日のソフトは『MOTHER』。

まるやきくん（以下ま）：あっ、オレ知ってるよ。RPGでしょ。前に友達が話してた。

——たぶんリメイク版のことだね。

ま：お母さんが出てきて、料理とか掃除とか大活躍するんだべ。

——どこの情報？　まあ、始めて。

ま：おっ、この男の子、『カウントダウンTV』の人でしょ？　「リピート!!」とか言ってる。

——ちょっと似てる。

ま：女の子の名前は、〝なかしまみか〟でいいや。友達は……。

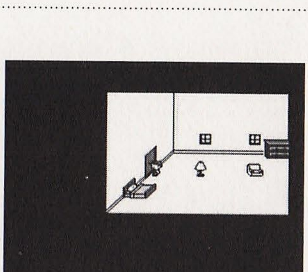
——同級生でいいんじゃない？

ま：じゃあ、〝かずお〟。えっ、もうひとり？　こいつワルそう。〝そりまち〟でいいや。

——そういうイメージ？　次は「こんだて」を入れて。

ま：は？　こんだて？　こんだてって、確か、ご飯とお肉とサラダ、みたいな意味だよね。6文字じゃ無理だべ。

——いやいや、好きな食べ物でいいから。



部屋にある電気スタンドが突如襲ってくる。何の前触れもなく戦闘になって、まるやきくんも「怖ぇ」とひと言

ま：じゃあ、"むつみや"[※1]。

——もしかしてラーメン屋の？

ま：そう。あそこの味噌キムチラーメン、うまいぞぉ。

——中島美嘉と反町隆史がむつみ屋でラーメン。なんだか、大変な『MOTHER』になりそうだね（苦笑）。

ま：へぇ～、舞台はアメリカなんだ。うわぁっ、電気スタンドが、電気スタンドが来たーっ!!

——そんなに驚かなくても。

ま：普通、驚くぞ！ どうするの？ 逃げる？ それともチェック？ オート？

——普通に戦って！

ま：なんか今、"AAAAA"って出たよ。

——それは"SMASH"。会心の一撃みたいなもん。

ま：ひえぇ、部屋が、部屋が～。ううっ怖ぇえ、ドアがふたつあるよ。究極の選択だべ。よしっ、こっちだ。ああ～、なんか人形が歩いてる！ これは敵だよね。よぉし、とりあえずこのピンク色のやつから勝負！

ピンク色のやつ（？）：「たすけて　おにいちゃん！」

ま：って、お前妹かよ！ ふらふら部屋を歩くな!! そういう幽霊かと思ったろ！ ならこっちの赤ちゃんは弟だよね……。って、敵だしよー。もうなに、この家。

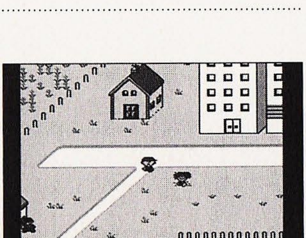
（なんとか人形をやっつけ、家の異変も収まる）

ま：昔のゲームってツッコミ厳しいよね。「誰に話しているのだ」とか怒られたし。……イェーイ、外へ出られたぞぉ。ひろーい。もう、ガンガン進むよ。いや～、ムカデが出た。キモい。

——HPが少ないから、家に戻ろう。

ま：わかった。ただいま。おおっ！ お母さんがラーメン作ってくれるって。こんな家だったら、超嬉しいべ！

——むつみ屋のパートで覚えたんだろうね。



広大なアメリカの田舎を表現したかのようなフィールド画面。序盤は目的地まで歩いていかなければならないのでひと苦労

※1　むつみや
まるやきくんが好きなラーメンのチェーン店「むつみ屋」。でも高くてなかなか食べられないとか。

（その後、20〜30分がたち、だんだんと飽きてくるまるやきくん）

ま：なんかさあ、人の話を聞くのがめんどくさい。

——いやいや、そう言わずに。最後までクリアすると感動するよ。

ま：どんだけ？『十二番目の天使』[※2]くらい？

——うーん……。『十二番目の天使』は感動した？

ま：すっげぇ来た。

——そうか……。ところで、まるやきくんは糸井重里は知ってる？

ま：知らない。誰？

——このゲームの制作者だよ。

ま：『ドラクエ』を作った人でしょ？

——全然違うから！　もともとはコピーライターで……。

ま：はっ、コピー？　コピーをする人なの？　テスト前とか？

——そういうコピーじゃなくて。

ま：まあ、誰が作っても面白ければいいんじゃん？　オレはあんまりRPGはやらないけど。

（しばらくはがんばるも敵が強く、先に進みたいまるやきくんはイライラモードに）

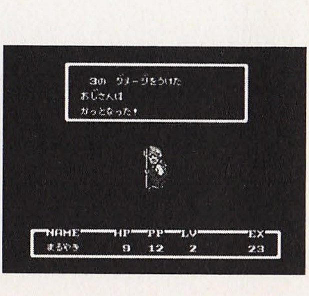
ま：もう無理。ぎりぎりで逃げたのに、すぐに同じ敵が出たぞ！　“おにいさん”なら少しは優しくしろよ。これさ、もしかしてお母さんがボス敵なんじゃないの？

——それは教えられないよ。

ま：やっぱり母親か！

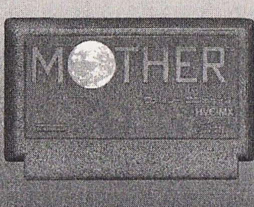
ゲーム後の感想

ま：色とか敵とかは変わってて面白かった。舞台がアメリカなのも結構いいかな。アメリカでも発売されたの？　あと、一歩歩いただけで敵が出るのはやめてほしい。もう少し遊んだら面白くなるのかなあ。感動するって言ってたし。先が知りたいけど。



「親戚のおじさんは、毎年お年玉くれるぞ」とまるやきくん。序盤のおじさんは脅威

※2　**十二番目の天使**
オグ・マンディーノ作。妻子を失い絶望の底にあった男と、野球好きの少年の交流を描いた感動系小説。まるやきくんは泣いたらしい。



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：RPG
発売日：89・7・27　価格：6500円

MOTHER

『ドラクエ』風のRPGが多い中、独自の世界観で新風を吹き込んだ、糸井重里氏渾身の作品。

ゲーム紹介

コピーライターの糸井重里氏が制作を手がけたRPG。アメリカの田舎町から旅立った少年の友情と成長を描く。当時、ファンタジーが主流であったRPGの舞台を80年代のアメリカに設定し、多くのファンを魅了した。音楽やデザインもセンスがよく、また、そのシナリオも感動できると話題に。「エンディングまで、泣くんじゃない」というCMのコピーは有名。03年にGBAでリメイクされた。

【まるやきくんの評価】

★★



ちょっと敵が強すぎない？　すぐに出てくるし。話の続きは気になるけど。超能力使えるってすごいよね。

実験後の考察

ゲーム冒頭、電気スタンドが襲いかかり、部屋の灯りが点滅する。この演出に、まるやきくんはかなり驚いていた。思えば特別な準備もなくいきなり戦闘に入る、この導入に私たちも、ぐっと物語に引き込まれたものだ。ただ、大人になる準備を始めた少年が、自ら勇気を出して冒険し、成長していくというテーマは、まるやきくんにはあまり理解されなかったようだ（結局ゲーム序盤でやめてしまったため、話の展開がわからなかったのが一因だろう）。「次に何をしたらいいか、どこに行けばいいかわからない」という不満も聞かれた。

まるやきくんは、普段RPGは攻略本がないとやらないという。「そのほうが楽だし損しないから」だそうだ。この辺り、ゲームに対する考え方が本作の発売当時と多少変わってきているのではないか。

Case Study 029



「抱きついてくんなって！」

スパルタンX

小気味いいカンフーアクションの傑作に、ジャッキー・チェンの洗礼を受けていないまるやきくんはどう戦う？

ユンピョウは知りませんでした

——今日は『スパルタンX』。知ってるかな？

まるやきくん（以下ま）：……すぽると！　ウッチー!!

——それはスポーツニュース！　じゃあ、ジャッキー・チェンは知ってる？

ま：知ってるよ。映画、見たことある。なんだっけ……。エディ・マーフィンと出てたやつ。

——マーフィンって……。さりげなく違ってるし。文字にしたら伝わりにくい間違え方、しないで。では、ジャッキーはどこの国の人だ？

ま：中国！　あれ？　もしかして韓国？　あっ、わかった、台湾、台湾でしょ。

——やっぱり知らない世代なんだね。では、ゲームスタート。

ま：おっ、始まった。なんか来たぞぉ。キックキック！

（が、キックのタイミングが速く、敵に捕まってしまうまるやきくん）

ま：やっべぇ、抱きつかれたぞぉ。おいっ、なにしてんだ！　お前！　キスされたぞ。ゲーッ、キモい。



助けを求めるシルビア。Mr.Xの不気味な笑い声が響きわたる

——確かにそう見えるけど……。

ま：うぉぉぉ、なんか次々抱きついてきた。3人重なってる。笑える。

——笑えないよ、ピンチだよ！

ま：ホントだ、よく見たら体力吸い取られてるし。お前ら、なんだよ！

——敵だけど……。

ま：だってキックとかしてこないし、ヘンだべ。抱きつきを狙ってくるなんて。昔、うちのクラスにもいたぞ、男に抱きついてくる男。超ウゼェよ。

——とにかく振り払って。

ま：遅かった。死んだし。キショイから体力減るんだろうね。しかも、死ぬときどっかに落っこちたぞ。ここどこなの、橋の上？

——設定は深く考えない。はい、もう一度スタート。

ま：またぁ。くっついてくんなよ。うわっ、なんか白いやつも来たよ。見た？ ナイフだぞ。グオオッ、ズボッってナイフが頭にいい。お前、拳法なら素手で戦えよ！

——間合いが取りにくいときは、パンチもあるよ。

ま：パンチなんて使わねぇよ！ 男はキックだろ。

（しゃがみキックが気に入ったらしく、連打するまるやきくん）

ま：こういう踊りない？ こうやって足を動かすやつ。踊るぜぇ！

——ロシアのコサックダンス？

ま：そう、ロシアのヤツ。げっ、なんか出た！ ナイフの次は棒かよ。弱くなってるし。……って、いってぇ。

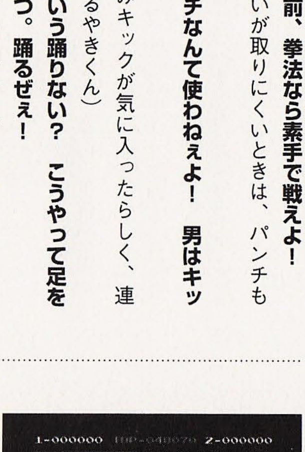
——しゃがみキックがいいよ。

ま：ＯＫ。……ボカッ。ふざけんなよ。しゃがんでたら、もろに頭を殴られたぞ。

（どうにかボスを倒す、まるやきくん。かなり苦戦の様子）

ま：やっとボス倒したよ。これでいいんでしょ。もうクリア？

——まだ気を抜いちゃだめ。後ろから来て



敵と密着するトーマス。確かにキスしていると見えなくもない

るから。

ま：やーべぇ。来てるし。どうする？　ナイフやだよ。逃げ切れるか。おおっ。……ゴール。助かったあ。ふー、やっと2面だよ。

――2面はヘビに気をつけて。

ま：おっ、なんか落ちてきた。アイテムだべ。

――いや、それがヘビだから。

ま：ヘビ？　おーっ、ヘビだし。おかしいよ。ヘンなカプセルに入れんな！　今度は何だよ？

――それは、くす玉。破裂するから早く逃げて！

ま：あっぶねえ。反則だべ、こんな攻撃。正々堂々と戦えよ。格闘魂が泣くぞ。

（ようやく2面のボスへ……）

ま：今度はブーメランかよ!?　そんなやつ中国にいないだろ！

――なんだかんだいって楽しそうだね。

ま：いや、マジ悔しいんだよね。簡単そうなのに、やられるから。敵の攻撃を覚えればいいんでしょ。

――パターンをね。

ま：……これさあ、あれに似てない。中国の女の人が出てきて、手から、かめはめ波を撃つゲーム。

――は？

ま：ほらぁ、ちっちゃい頃はやってた、手とか伸びる敵もいて。

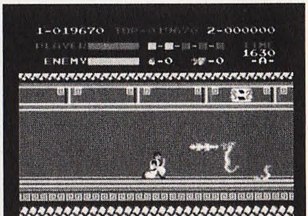
――『ストリートファイターⅡ』？

ま：うーん、多分そんなやつ。なんかそれの原形？

――原形ではないと思うけど。

ゲーム後の感想

ま：キックのタイミングが難しい。キックしてるのに、当たらないで抱きつかれるとムカつく。ジャンプキックも止められるし。それにしてもすごく長い廊下だよね。この人たちはなにをしているの？



火を吐くドラゴン。特殊な攻撃方法にまるやきくんもたじたじ



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：アクション
発売日：85・6・21　価格：4900円

スパルタンX

次々と立ちはだかるボスを倒し、5階のMr.Xに挑む横スクロールアクション。アーケードでも大人気に。

ゲーム紹介

トーマスがMr．Xの館に捕らわれた恋人シルビアを助けに行くアクション。84年の映画（主演：ジャッキー・チェン）のゲーム化。とはいえ、映画の舞台はバルセロナだが、ゲームではこの設定が生かされておらず、共通点は主人公とヒロインの名前くらい。館は全5ステージで無限ループする。『ファミコンロッキー』で、24周すると真のボス・シルビアが襲ってくる話があり、少年少女たちの間で噂となった。



【まるやきくんの評価】

★★★

ジャンプキックしたり、しゃがんだりできるのがよかった。割と燃えるけど、敵が強い。あとヘビはズルい。

実験後の考察

個人的な印象だが、『スパルタンX』は、横スクロールアクションの名作というイメージが強い。ところが、まるやきくんはどうやら格闘ゲームの原形ととらえたようだ。だから「敵が普通にキックしてこないのはおかしい」「ヘビは誰が落としてるんだよ」といった疑問がわくのだろう。確かに、格闘ゲームとしては、敵の攻撃が異色だ。これは、カンフーをテーマにしながらも、ジャンプやしゃがみのアクションも楽しませようという意図からではないか。ファミコン期の横スクロールでは当たり前だった工夫も、比較的、無理のない設定で作られた最近のゲームを遊び慣れているまるやきくんにとっては、不思議な異世界に映るのかもしれない。まるやきくんのプレイを見る限り、〝『スパルタンX』は燃える〟というのは変わりなさそうだ。

Case Study 030



「助けて、助けて～！ ルールを守れよ！」

エッガーランド 迷宮の復活

地味だがハマる、HAL研究所らしい通好みの名作。まるやきくんには、この大人の味がわかるのか？

青いぞ！ バボちゃん

――今日は『エッガーランド』。どんなゲームだ？

まるやきくん（以下ま）：エッガーだから卵かな。

――おっ、正解。

ま：いや、違うな。エガちゃん。江頭のゲームだよ。

――いやいや、卵で正解って言ってるでしょ！ はい、もうスタートして！

ま：よぉし、このハートを取ればいいのかな？ おっ、ヘビがいる。どうする？

（コントローラをガチャガチャ押すまるやきくん）

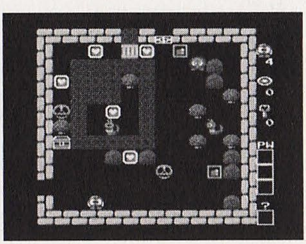
――やたらに押すとダメだから。特にセレクトは……。

ま：えっ、セレクト？ うおぉー！ なんか死んだぞぉ。知らないと思って、ウソを教えるな！

――だからセレクトはダメなの。それは自爆ボタン。

ま：そんなのゲームにないでしょ。だますな！

――パズルゲームにはあるの。詰まったら自爆するしかない。



本作発売の直後には、面エディットがついたディスクシステム版のシリーズ3作目『創造への旅立ち』もリリースされている

ま：パズルなの。それでヘビが動かないんだ。ジャマだしね。

——Aボタンでショットを当てると、卵みたいになるよ。

ま：よっしゃ、うおぉぉぉぉ！　死ねぇ。やっつけたぞぉ。

——ムダ撃ちしちゃダメ。

ま：えっ、マジで？　……これ、もう死んだ？

——自爆決定。

ま：最悪じゃん、オレ。ごめんよ。……これ、何ちゃん？　あれに似てるべ。バレーボールの、バロちゃん？

——バレーボールだから、バボちゃん！

ま：ああ、そういうことなの⁉　じゃあ、ごめんね、バボちゃん。うりゃあ！　さよなら～。

——ちなみにそれ、ロロちゃんだから。

（ノってきたまるやきくん。『エッガーランド』をこんなに絶叫して楽しむ人も珍しい。というわけで、ここからは、まるやきくん絶叫集。ROM版『エッガーランド』をご用意のうえ、一緒にお楽しみください）

【2面】

ま：うおぉ、ドクロが急に動いた！　来んな、来んな!!　うげー、挟まれた～。

【3面】

ま：なんだよこいつ、火ぃ吐くのかよ。このくらいならダッシュで走り抜けられるべ。あちーっ！

（やり直すも）

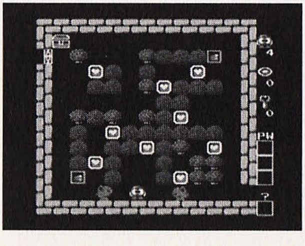
ま：うおっ、また、このハート取っちゃったよ。アホだべ、オレ。

【上の4面へ】

ま：赤いのが来たぞ！　助けて、助けて～。ルール守れ。どわぁ、木に挟まったあ！

【5面】

ま：おっ、ヘンなお地蔵さんみたいなのがいるけど。このハートは取れるよね？……グサッ。ぐおおおぉぉぉ～！　木があるのに撃ちやがった！　もうやられないよ。この石でガードして……。と思ったら、左

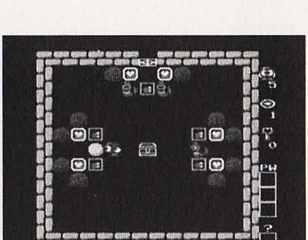


敵に囲まれて手詰まりに。もう自爆するしかない状況に、「ごめんね」を連発するまるやきくん。かわいいキャラ好きにはつらい？

のヤツにやられた〜！
【左の面へ】
ま：うっ、両方からカエルみたいなヤツが来た。ショットショット。効かないぞ。もう死ぬう……、あれ、眠った？　よかった死なくて。……って、道がふさがれて出られなくなってる〜!!　おい起きろ、お前起きろ。なんだよ、こいつら。
【さらに左の面へ】
ま：あっ、ぬりかべがいるよ。いや、押さないで！　負けるか、ぐおおっ。やめてやめてぇ。ぐぅ。
（もう一度試みるも）
ま：やべぇ、見つかった。逃げろ逃げろ！　つぶされるぅ。……動けよ、バカ。
【さらに上の面へ】
ま：敵が怖そう。ここにいたらマズいよね？　マズいよね？　うぎゃあ、やっぱりー。
（再度やり直し）
ま：この緑の岩で閉じ込めるのか。はい、これで完成。宝取ろっ。
（不用意に宝に近づくまるやきくん。だが、1ヵ所だけふさいでいない場所があった）
ま：うにゃー！　なんで開いてんの!?
（まだまだ続く絶叫集も、スペースの都合でここで終了）
――いいゲームでしょ？
ま：なんか昔っぽいよね。でも、面白い。ていうかハマった。知らないゲームでも、面白いのがあるんだねぇ。全然聞いたことないし。『ドラクエ』の人が作ったとか？
――昔のゲームが全部堀井雄二ってわけじゃないから。

ゲーム後の感想

ま：友達にやらせてもらった、荷物を押して片づけるゲームと似てる。でも、こっちのほうが全然面白い。あれは、出口どこだよ!?　って感じだし。これは次の面に歩いていけるから楽しい。敵が急に動いたり、ズルいのもあるけど。最初に教えてよ。



エッガーショット（弾数制限あり）で敵を卵に変え、押して動かし、炎を避けたり船にしたりすることもできる



DATA

メーカー：HAL研究所　ジャンル：アクションパズル
発売日：88・8・9　価格：5600円

エッガーランド　迷宮の復活

ひとつひとつのマップに謎が詰まったアクションパズル。プレイヤーの観察力と瞬発力が試される！

ゲーム紹介

主人公のロロ王子がララを救うため、エッガー大王の作り出した迷宮を解くことが目的のアクションパズル。面の中のハートをすべて取って宝箱を開け、その中のカギを入手すればステージクリア。『迷宮の復活』はディスク版に続く第2弾。全128面＋αのステージが楽しめる。制作はＨＡＬ研究所。ロロとララは『カービィ』にもロロロとララという名前で出演している。今回はシリーズ2作目のＲＯＭ版をプレイ。

【まるやきくんの評価】



★★★★★

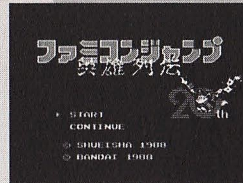
キャラもかわいいし面白い。頭を使うのが少し大変だけど、がんばれば結構クリアできる。楽しかった。

実験後の考察

『エッガーランド』はアナログの匂いを残したゲームだ。本作の遊び心地は、盤上にあるコマを試行錯誤して動かしているようなイメージに近い。まるやきくんも「昔っぽいゲームだね」と言っていたが、ファミコンには、こうしたアナログ的で遊ぶのにちょうどいいサイズのゲームが多かった。

今のゲームは、いくら遊んでも底が見えないほど世界が深く作られている。それはそれですごいことなのだが、永遠にそのゲームが手の内に納められない、という漠然とした不安も抱く。遊んでいるはずが、実は遊ばされている。主従の逆転は、あまりに容量が多いことで引き起こされるのかもしれない。気軽に始められて、自分の上達が肌でわかる。まるやきくんだけでなく、もっと若い世代にもこうしたゲームのよさを体感してほしい。

Case Study 031



「お前じゃどう見ても勝てねぇよ」

ファミコンジャンプ　英雄列伝

「少年ジャンプ」黄金期の作品がすべて詰まった奇跡のゲーム。でも、生まれたばかりじゃ仕方ない。

「デスノート」がいいそうです

—今日のソフトは『ファミコンジャンプ』。

まるやきくん（以下ま）：（カセットを見て）おぉー、すげぇ。こんなのジャンプ以外のマンガじゃできないべ。

—確かにそうかも。

ま：よし、早く始めよう。おっ、ジャンプの世界がピッコロ大魔王に乗っ取られたって。やべーな。自分は誰？　悟空？

—いや、普通の少年。だからまず、ケンシロウを仲間に入れよう。

ま：あっ、知ってる。「北斗の拳」でしょ。アチョー、アチョー。

—微妙に違うけど。

ま：違ったっけ？

—あたたたたたたでしょ。

ま：それで、死ぬツボを突くんだよね。

—ツボかぁ。まぁ、そうだね。

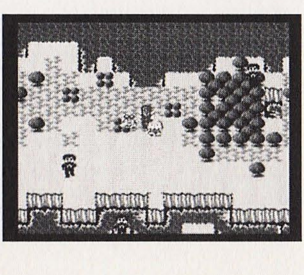
ま：あと、ケンシロウはカッコいいセリフも言うよね。お前ら……。なんだっけ？

—お前ら、許さんぜよ。

ま：そうそう！

—ウソだから。

ま：だますな!!



フィールド上でうろつく敵に当たると戦闘開始。ヒットアンドアウエイで粘り強く戦おう

――とりあえず、右の橋を渡って下に行って。

ま：なんかすごく歩くのがのろいんですけど。ダッシュは？

――ないよ。砂とか木の部分は歩くのが遅いから。

ま：周り全部じゃん。おっ、なんかヒゲのおじさんがいるよ。あれ警察官でしょ？

――保安官って意味？ そうじゃなくて敵だから。逃げて逃げて。

ま：あっぶねぇ。これ、ソーッとよけるだけのゲーム？

――多分モヒカンの人とは戦っても大丈夫だよ。

ま：よぉし、戦ってみるか！ げっ、急に2人になったぞぉ。うわー、突っ込んできた。うおぉ、パンチが当たらない！ やめてぇ～。なんか助けて～。

――Bでロケットパンチ。

ま：出ない出ない。近づきすぎてるからムダだし。……あぶねぇ～。もう一撃で死ぬとこだったよ。早くケンシロウを探そう。

（ヤムチャの家に行き、「22時に墓の前」というヒントをもらう）

ま：この墓の前にいればいいわけ？ あっ、わかった。墓の中からバーンって出てくるんでしょ。それか地下の道が開くとか。

――どうかな。

ま：もうすぐ22時。ピッ、ピッ、ピッ……。おおー、普通に上から歩いてきたぞぉ。超ビックリ！ 墓、意味ないじゃん。まあ、いいや。次の仲間はどこにいるの？

――自分で見つけるのが、楽しいんだけど……。

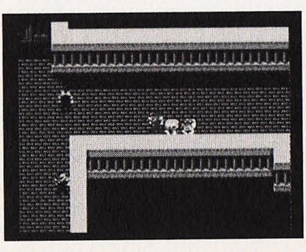
ま：でも、歩くのだるいし。どんどん仲間、集めたいし。

――それじゃ、次は抜作先生。

ま：ぬけさく？ 国語の先生？

――あれ、知らない？ 「ついでにとんちんかん」。

ま：ぜんっぜん知らない。「ついで」なら仲間にしなくていいよ。弱いんでしょ。他



パーティの真ん中にいるのは抜作先生。ケンシロウとどんな会話をしているのか、気になるところだ

のキャラいないの？　昔のマンガだったら「るろ剣」とか。

——ちょっと時代がねぇ……。

ま：えっ、古いヤツでしょ？　だったら桜木花道とかは？

——それも新しいね。

ま：でも、「ドラゴンボール」とかは入ってるじゃん。

——「ドラゴンボール」は結構古いんだよ。

ま：へぇ〜、そうなんだ。じゃあ、抜作先生でいいよ。先生だから、なんか役に立つかもしれないし。魔法とかで助けてくれそう。

（その後、占いオババの宮殿でバッファローマン、ネプチューンマンをどうにか倒す。「キン肉マン」はおぼろげに知っているようだが、キン消し談議には花が咲かず）

ま：東の岬だって。おぉぉ、なんか栗みたいなヤツがいるぞぉ。

——それが抜作先生。

ま：やべぇ、目つきが怪しい。こんなのやだよ。うちの担任のほうがまだマシだぞ。お前じゃ、どう見てもピッコロ大魔王には勝てねぇよ。

——まあね。基本的には怪盗だからね。

ま：はぁ？　怪盗ってドロボウのことでしょ？　さっき先生って言ったじゃん。

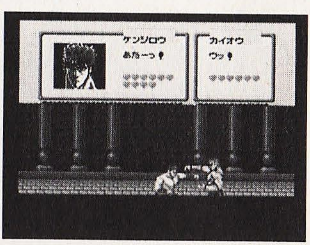
——先生だけど、ドロボウ。

ま：もういいよ。次、次の人。

（こうして、アラレちゃんを仲間にすべく、エリア2に向かうまるやきくんだった）

ゲーム後の感想

ま：ほかにどんなマンガがあったのか、すごく気になる。これって今のジャンプ[※1]でできないのかなあ。「ワンピース」とか「ナルト」とかが、テニスしたり、デスノートを使ったり……。ワケわかんないね。つまんなそー。オレ、ダメだわ。こういうの考えるの向いてないから。



カイオウとケンシロウが戦う格ゲー風ミニゲーム。迷路で獠を捕まえるゲームや「キャプ翼」のＰＫ勝負などもあった

※1　今のジャンプ
05年8月に、「週刊少年ジャンプ」の新旧キャラクターを揃えた格闘ゲーム『ジャンプスーパーヒーローズ』が発売予定。まるやきくんの思いつきが現実のものに。



DATA

メーカー：バンダイ	ジャンル：アクションRPG
発売日：89・2・15	価　格：6500円

ファミコンジャンプ　英雄列伝

黄金期の少年ジャンプを丸ごと凝縮した夢のようなRPG。デキは今ひとつだったが、そんなの関係なし!?

ゲーム紹介

ジャンプのマンガの主人公たちが一堂に集まるアクションRPG。仲間になるヒーローはアラレちゃん、冴羽獠、孫悟空、剣桃太郎、星矢、万吉、霊気、ジョジョ、イサム、翼くん、山下たろー、キン肉マンなど多数。ゲームの中には各キャラにちなんだミニゲームも入る。創刊20周年の記念作品で、書店でも販売されるなど、話題性は豊富だった。続編『最強の7人』も発売されている。

【まるやきくんの評価】

★★★



歩くのが遅くてイヤだった。敵も強いし。でも、いろんなキャラが出てくるのは楽しかった。

実験後の考察

「週刊少年ジャンプ」の創刊はなんと今から35年以上前の68年だそうだ。売上は80年代から90年代にかけてピークとなり、95年には最高653万部を達成。日本中の子どもたちが、月曜日のジャンプを楽しみにしていたと言っても過言ではない。『ファミコンジャンプ』以前にも単体のキャラクターゲームはあったが、人気キャラがすべて集まってひとつの世界を作るというのは、まさに夢のような企画だった。今の小学生には、買うのが待ち遠しくなるようなマンガやゲームはあるのだろうか。

本作は、操作性などに粗削りな部分が目立つが、当時の子どもたちの心はガッチリととらえていた。ゲームがどれだけ進化しても、『ファミコンジャンプ』のように、単純にワクワクできるようなソフトは必要だな、と感じる。

Case Study 032



「おい、お前、ローラ姫だな？」

ドラゴンクエスト

連載も最終回を迎え、やはりラストは国民的RPG『ドラクエ』。まるやきくんはロトの勇者になれるのか？

さようなら、まるやきくん

—最終回のソフトはやっぱり『ドラクエ』でしょう。『ドラクエ』シリーズはやったことある？

まるやきくん（以下ま）：ほとんどない。この前初めて『Ⅷ』をクリアした。

—どう？　面白かった？

ま：攻略サイト全部紙に写してやったから、簡単だったぞぉ。

—『ドラクエ』は自力でやったほうが楽しいと思うけど。

ま：だって、宝とか取り逃すともったいないべ。

—そういうもの？　では、その『ドラクエ』の原点、『Ⅰ』をスタート！

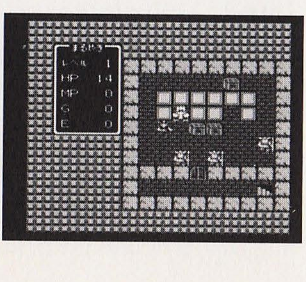
ま：おっ、始まった。部屋がせまっ!?　王様なんでしょ？　もっと広い家に住みなよ。……えっと「カミから ひかりのたまをさずかり まものたちをふうじ……」。もう読めない。

—基本的に話を読むゲームだから、がんばって。

ま：漢字ってありがたいね。

—あんたはおじいちゃんか！

ま：おっ、宝くれるって。うわぁ。宝箱に



「狭い」とまるやきくんに不評だった王様の部屋。あまりに広くても、このゲームの場合は困るが

乗れたぞぉ。おっ、120ゴールドゲット！　ところで、なんでこのキャラは横向かないの？　かわいいからいいけど。この歩き方って確か、欽ちゃんだっけ、香取くんと出てる人……。

――欽ちゃん走りだね。よく知ってるね。

ま：あのさ、前から聞きたかったんだけど、欽ちゃんってドリフ？

――は？（絶句）今頃、長さん泣いてるよ。

ま：違うんだ。……ま、いいや。兵士に話聞こう。「そのほうこうには　だれも　いない」。おい、いるから！　目の前にいるよ。こっち向け！

――話す方角を正しく選ばないとダメ。下だったら「みなみ」。

ま：そこにいるのにぃ？　ま、宝ももらったし、外行こう。……は？　出れないよ。ワナ？　ワナ？

――よくコマンドを見て。

ま：もしかして「とびら」？　ゲーッ、めんどくせぇ。うげっ、「かいだん」とかもあるぞぉ。選ばなくても降りろ！　ケチなゲーム。

――ケチって……。

ま：とりあえず、ローラ姫を探すらしい。よし、ガンガン先へ進もう。

（フィールドに出るまるやきくん）

ま：うおぉぉ～、町が近い！　5歩くらいで着いたぞ。ラダトームだって。うわっ、町の真ん中にお姫様がいたぞ！　このカッコ、ローラ姫だべ。お前、ローラ姫だな？

（話しかけるまるやきくん）

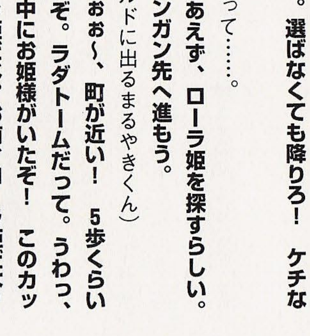
町の女性：「いーえ　わたしは　ローラひめじゃないわ」

ま：うおぉぉぉ、オレの心が読まれた～！　シャレで言ってたのに！　超ビックリ！　なんでこっちのしゃべったことがわかった？　すごいね、このゲーム。感動～。

――さすがは堀井雄二。

ま：ということは、きっとこの太った人はご飯の話をするぞぉ。

町の男性：「どうか　まものたちを　たおし



「ローラ姫じゃないわ」発言にまるやきくん驚愕。さすがプレイヤーの心理を読んだゲーム作り

てください」

ま：いや、お前のほうが強そうだ。

（その後、たけざおとかわのふくを買ってフィールドに出るまるやきくん）

ま：竹のさおなんかで勝てるのかなあ。あと、かわのふくって、革ジャンのことだよね？

――革ジャンに竹ざお。そんな冒険者いない。

ま：そうだ、たけざおって、2本で1000円ってやつだよね。ぐえぇ、スライムべスが出たぞぉ！

――油断しないほうがいいよ。

ま：うそ～、どんどんやられてるし。あーぶねぇ。やっと勝ったよ。えっ、たった2ゴールド!?　一生かかるぞ。

――そうやってコツコツと努力することが……。

ま：やべ、城に帰って王様に助けてもらおう。おっ、ふっかつのじゅもんを教えてくれるって！　これって戦闘で仲間が死んだら生き返るやつでしょ？　「めずくだどじづゆるが……」。壊れたよ。

――『I』はセーブがないから、それがパスワードなの。

ま：うそぉ！　めんどくせぇからケータイで写真とっとくか。

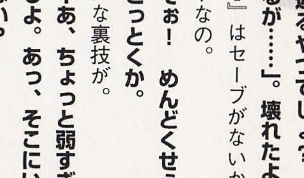
――そんな裏技が。

ま：あーあ、ちょっと弱すぎるね。レベルアップしよ。あっ、そこにいるの、ローラ姫じゃない？

――違うから。

ゲーム後の感想

ま：お金をためるのが大変。でも、なんか雰囲気はいいね。心も読まれたし。あれはビックリしたべ。カギがなくて、行かれないところが気になった。あそこにローラ姫がいるんじゃないの。もうこれで最終回？　悪いことばっかり言ってたからみんなに怒られた？



序盤はHPが少なく、厳しい戦闘を強いられる。たけざおでは歯が立たないか。ちなみに、20年前のお値段なのはさおだけ。どう違うのでしょう？



DATA

メーカー：エニックス　ジャンル：RPG
発売日：86・5・27　価　格：5500円

ドラゴンクエスト

発売日はいつもお祭り騒ぎとなる、知らぬ者はいない伝説のRPG。国民的シリーズの記念すべき第１作。

ゲーム紹介

日本のＲＰＧの元祖とも言える初代『ドラクエ』。ゲームデザインは堀井雄二、キャラクターデザインは鳥山明、音楽はすぎやまこういち。竜王からアレフガルドを救うのが目的。シリーズを重ねるごとにブームは過熱し、発売日は行列やカツアゲなどが毎回新聞ネタになった。だが、『Ⅵ』と『Ⅶ』のリリースに間隔が空いたため、まるやきくんの世代では『FF』や『テイルズ』のほうになじみがあるようだ。

【まるやきくんの評価】

★★★



「とびら」と「かいだん」でマイナス2点。敵は強いけど、レベルが上がると嬉しい。仲間はいないの？

実験後の考察

やはり最終回は、『ドラゴンクエスト』しかないだろう。もともと、この企画を始めるきっかけは、『ドラクエ』をよく知らない少年がいる、ということへの驚きからだっだ。ゲームをするすべての人が知っているはずと思い込んでいた私にとっては、知らないという感覚がよくわからなかったのだ。

最新作『Ⅷ』によって若い世代にも『ドラクエ』の名前は知れ渡っただろうが、やはり「ただのしかばねのようだ」や復活の呪文の写し間違え、ラストの究極の選択など、ドラクエ文化が共有されているわけではない。限られた容量の中で、どのようなゲームが作られ、そして、私たちはどう楽しんだのか。そうしたファミコン期の記憶を若い世代に伝えていく必要があると思うのだがどうだろうか。

ファミコン中間試験　解答編

①アクション・シューティング編

【1】 (1)ムチ　(2)連射測定機能　(3)魂斗羅　(4)触わる

【2】 (1)バンゲリングベイ　(2)パックランド

【3】 パックマン(「パ」「ン」の間に「クマ」が挟まっているから)

【4】 模範解答:『2』では、毒キノコが登場したほか、ジャンプ力はあるが滑りやすいルイージが選択可能になった。また、上級者用の隠し面、AからD面も加わった。

②スポーツゲーム編

【1】 (1)くにお　(2)バカ殿　(3)エモ　(4)ランプが点灯する

【2】 (1)アーバンチャンピオン　(2)水島新司の大甲子園

【3】 G(Nの横にGがあると、「NG」だから)

【4】 模範解答:パッケージやROMカセットの外見は「'87」のシールを張っただけの違いしかないが、ゲーム内容は、メジャーリーグをモデルにしたMチームが追加されたり、打球が飛ばなくなったりと、多少の変更が見られる。

③RPG・SLG編

【1】 (1)天の声　(2)桂文珍　(3)うちでのこづち　(4)タバコすう

【2】 (1)ウィザードリィ　(2)ディープダンジョン

【3】 遊遊記(YOU、勇気だから)

【4】 模範解答:『Ⅰ』では主人公1人だったが、『Ⅱ』では3人、『Ⅲ』では4人でパーティが組めるようになった。また、『Ⅲ』では「賢者」や「戦士」などの職業の概念が導入されている。煩雑だった“ふっかつのじゅもん”も、『Ⅲ』からはセーブ機能が搭載されて便利に。

④ハード・周辺機器編

【1】 (1)マイク　(2)株取引　(3)やればやる　(4)ボタンがゴム製で四角い

【2】 (1)パックスパワー　グローブ　(2)ジョイスティック

【3】 ディスクのカード(ディスクは「かきかえる」ことができる。つまり、カキ買える、から)

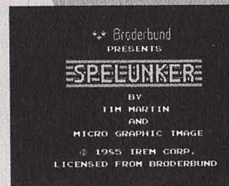
【4】 模範解答:スーパーファミコンはCPUが16ビットになり、グラフィックの拡大・縮小・回転機能が搭載されたことで、演出が大幅に強化。コントローラのボタンの数もL・Rを含め6つに増え、複雑な操作が可能となった。

第五章

単行本化記念！
スペシャル書き下ろし
収録時期　2005年4月



Case Study 033



「お前はもう家で寝てろ!」

スペランカー

さっぱり意味のわからない突然死の連続に、まるやきくんは耐えられるか?　『スペランカー』の地獄が襲う。

人の命はカゲロウのようにはかない

—今日のゲームは『スペランカー』。どんなゲームだと思う?

まるやきくん(以下ま):ええ～……。床が氷で、とってもスペランカー。さぶっ。

—ひとつも笑えないね。

ま:今の載せちゃダメね。えっと……なんか怖そうなゲームかな。暗くて、ホラーっぽいやつ。

—おっ、ある意味当たってるかも。相当怖いよ。

ま:ええ～っ!　オレ、怖いのあんまり得意じゃないからな。

—はい、じゃあ早速スタート。

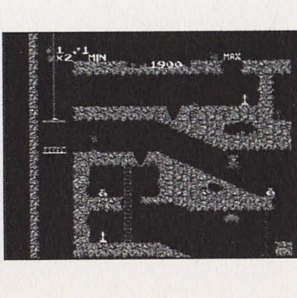
ま:おおーっ、なんか洞窟じゃん!　上の段から行けばいいんでしょ?　ジャンプ!　はぁ!?

(うまく飛び移れず、ゴンドラと地面の間に落ちていきなり死亡)

—彼の人生は2秒。

ま:いやいや、手が滑っただけだから。もう死なないよ。こんな仕掛け、楽勝だから。

(リフトに軽快に飛び乗るまるやきくん。だがなんの疑いもなく、高いところから飛び降り、『スペランカー』の洗礼を受ける)



普通のアクションの感覚でジャンプすると必ずや死ぬ。冒険者の風上にも置けない弱さ

ま：はぁ？　♪チャンラランララン、ってなんで死んでんの？　おかしくない？　えっ！　もしかしてあのコインみたいなのが敵？　だまされたべ。

（段差で死んだと気づかず、近くにあったコインを敵だと思い込むまるやきくん）

ま：次はだまされないよ。コインを取らないように、手前に落ちればいいべ。♪チャンラランララン……。はぁ？　はぁ？　いやいや、おかしいべ。

――『スペランカー』的には特におかしくないけど。

ま：なに言っちゃってんの？　意味わかんないから。これ、壊れてるよね？

――壊れてないって。もう1回やってみな？

ま：だってこうでしょう？　ジャンプ！　ジャンプ！　……ほら〜、また死んだ。見えない敵がいるの？

（これ以上混乱させても仕方ないので、主人公が異常に死にやすいことを告げる）

――……というわけで、段差とかには気をつけてね。

ま：もう、意味わかんないべ。そんな足腰弱いなら、洞窟なんか入るな！　家で寝てろ！　マリオのくせに。

――いやいや、マリオじゃないよ。色使いは似てるけど。

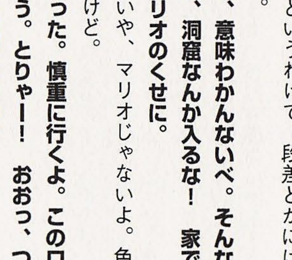
ま：わかった。慎重に行くよ。このロープも危なそう。とりゃー！　おおっ、つかまったぞぉ。死ななかった！

（死ななかったことに感動するまるやきくん。『スペランカー』の楽しさがわかってきたようだ）

ま：で、床に降りるでしょう？　……うおぉぉぉ！　♪チャンラランララン、って、こんなちょっとも降りれないのかよ！　また死んだぞぉ。

――ゲームキャラ史上最弱と言われてるからね。

ま：なんなの、これ？　まったく。……目の前に爆弾とかあるしね。こんなの当たっ

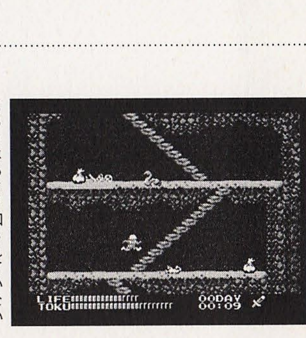


いろいろな仕掛けがあって、アクションゲームとしては凝った作りだが、そんなことが話題になることはほとんどなく……

たらすぐ死ぬべ。
（アイテムの爆弾をトラップと思い込み、慎重によける姿が痛々しい）
ま：っていうか、だまされたぞぉ。1段目って行き止まり。命がけで来たのにぃ。絶対戻れないべ。うぎゃー！　爆弾に触れちゃった!!　……おおおっ、死んでないぞ！　奇跡？　奇跡？　爆弾には強い男？
――それ、アイテムだから。
ま：あっ、そうなの？　ワナかと思った。
（と、そのとき、幽霊出現の音楽が）
ま：なんか来た！　なんか来てるぞ！　やべえ、何ボタン？
――Bボタン！
ま：えっ？　なんにも出ない！　弾が出ないぞぉ！　ああっ、来ちゃう、来ちゃう！　いやあああ！　……はぁ？　いなくなったぞぉ。急に。なんだか助かった？　おかしいしね。このゲーム。もうやめていい？
――いや、もうちょっとがんばって。
ま：はぁい。じゃあ、2段目行くよ。このウニョウニョしてるやつ、絶対死ぬべ。……おぉぉ、死ななかった！　この床、意味ねぇ～！　わかった。もう最初から1番下まで行っちゃおうぜ。……あっ、岩があって先に行けない。そっか……。
――なにかわかった？
ま：ここで爆弾使うんじゃない？　もしかしてそういうゲーム？　オレ、結構こういうの好きかも。でも、なんでこんなに弱いの？　自分を無限にしてよ。もうちょっと強ければがんばるのにー！
（意外なことに、自主的に遊び続けるまるやきくん。しかし、3機ではどうしても先に進めなかった）

ゲーム後の感想

ま：死にすぎてビックリしたけど、爆弾とか取って先に進むのが楽しかった。もっと校庭とか何周もして、足腰を鍛えたほうがいいと思うよ。うちの部なんかムダにダッシュばっかさせられてるもん。



こちらはあまり知られていない『スペランカー』の続編『スペランカーII　勇者への挑戦』の画面。すぐに死ぬことはありません



DATA

メーカー：アイレム　ジャンル：アクション
発 売 日：85・12・7　価　格：4900円

スペランカー

洞窟の奥へ進み、秘宝を探すアクション。わずかな段差で死ぬ主人公はゲームキャラ最弱として名高い。

ゲーム紹介

伝説のピラミッドへの道が隠されているという洞窟で、秘宝を手に入れることが目的のアクション。リフトを使い、ステージの奥へ進む。主人公は有名な虚弱体質で、高低差にはめっぽう弱いので要注意。幽霊、コウモリ、毒ガスを避け、アイテムのフラッシュ（B＋上）やダイナマイト（B＋下）をうまく使ってお宝を集めていこう。ちなみにタイトルの「スペランカー」は「洞窟探検家」という意味。

【まるやきくんの評価】 ★★



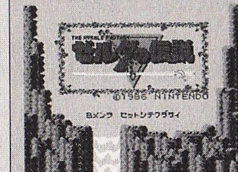
なんなのこれ！ この人に探検はムリでしょ。でも、いろいろな仕掛けがあって、下に進んでいくのは楽しかった。

実験後の考察

伝説のバカゲーを知らないまるやきくんは、もしかしたら、ほかのソフトと同じように、普通のアクションとして遊んでくれるかも？ といういちるの望みは無惨にも打ち砕かれた。やはり『スペランカー』はどの世代にとっても最強のバカゲーだ。

その理由は、ファミコンの性能の低さによるところではなく、確実に着地できるであろう高さなのに容赦なく死ぬという、物理的な感覚を無視したゲーム性。生身の人間も、信じられないほどささいな凹凸で転び、骨折することがあるが、これをゲームで再現されても困る。しかも彼は、洞窟に潜ろうという若者だ。ただ、こんなメチャクチャなルールとわかったうえでも、まるやきくんの遊ぼうとする意欲は、わずかに残っていた。人を引きつける底知れないなにかが『スペランカー』にはある……としか思えない。

Case Study 034



「剣がないなんて、もうヘンだと思ったよ」

ゼルダの伝説

今や世界に通用する任天堂の看板タイトル。さすがにまるやきくんも何作かはプレイしているようだが……。

手に紋章を書く男子続出!?

——今日は『ゼルダの伝説』。やったことあるよね？

まるやきくん（以下ま）：うん、友達の家で新しいのはやったことがある。これが1作目？

——そう。ディスクで出た第1作目。

ま：あー、面白そう。やろうぜ。〝Bメンラ〟って書いてあるよ。

——〝ラ〟じゃないよ。〝Bメンヲ セットシテクダサイ〟だから。

ま：〝ヲ〟かぁ。カタカナのヲなんて使わないから、もう忘れちゃった。

——それでは、名前を登録して早速スタート。

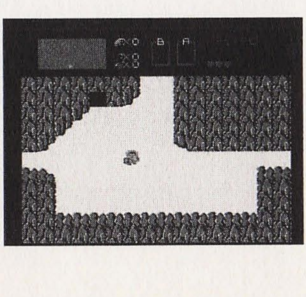
ま：おおっ、『ゼルダ』だ！ ゼルダくん、ちょっと太ってるね。

——ゼルダくんって……。

ま：ゼルダくんでいいんでしょ？ まさかゼルダさん？ こう見えて女の子？

——いや、そうじゃなくて、この主人公はリンクだから。

ま：リンク？ へぇ～。じゃあ、『リンクの伝説』でいいじゃん。まいっか。よぉし、どんどん進むよ！ なんかワクワクしてき



左上に見える洞窟で剣をもらう。「なんか黒いのがあるなあとは思ったけど……」とまるやきくん。そう思ったら調べなさいよ

た。

（ワクワクするのはいいが、剣をもらわずにいきなり右の道に進むまるやきくん）

ま：おおーっ、この赤い虫、気持ちわりい！　ダニだよね、これ。とりゃとりゃ！……って、なにもできないんですけど。はぁ？　よけるだけのゲーム？

——いや、そんなことはないけど。

（わけもわからず、どんどん進もうとするまるやきくんを慌てて止める）

——もといた場所に戻って剣を取らないと始まらないから。

ま：もとの場所？　なんにもなかったぞぉ。こうでしょ。ほら、なんにも宝とかない。

——左上に黒いとこあるでしょ。

ま：ああ〜っ、これ？　全然気がつかなかった。そこだけ画面が壊れてるのかと思った。

——そんな激しくドット落ちはしないでしょ、普通。

ま：なんか看板とか出してよ、ねぇ。

——なくても気づくよ！

（〝ヒトリデハキケンジャ　コレヲ　サズケヨウ〟と表示される）

ま：おおー、ビックリした。またヲを思わずラって読んじゃったぞぉ。〝コレラ　サズケヨウ〟。いらねぇべ。コレラって病気でしょ？

——ゲームの序盤から、コレラを移されるゲームってどんなゲームよ。

ま：でしょ？　ヘンだと思ったよ。

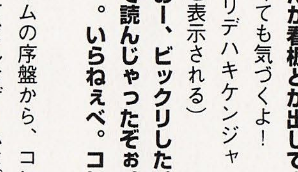
（剣を取るまるやきくん。と同時に、おじいさんが点滅して消える）

ま：うぎゃあ！　刺しちゃったぞぉ、おじいさん！　ゼルダ〜、お年寄り大切にしろよ。

——いや、刺してないから。上に掲げたのがそう見えただけ。

ま：ええっ？　でも、おじいさん消えちゃったよ!?　なんかすごいゲームだね。

——そういうことがすごいわけじゃないか

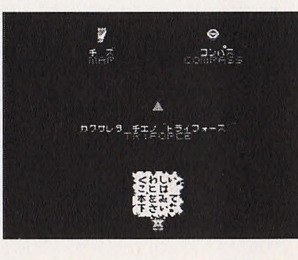


ループする森。「なんでこんなに広いの？」と、しばらくループと気づかなかったまるやきくんは戸惑い気味

ら。
ま：ウソー!!　いや～、今もらった剣を投げたぞ、こいつ！　大切にしろ！
―投げてないよ。ライフが満タンだと、ショットみたいのが出るの。
ま：そうなの？　よぉし、これでダニを倒そうぜ。オレ、ダニアレルギーなんだよね。
―知らないよ。
ま：おおっ、楽しい！　でりゃでりゃでりゃっ！　連打連打！　あっ、なんか来たー！　うわーっ！　やべっ、もう出なくなっちゃったよ。うそっ、なんか怪しげな橋があるぞ。渡ってみよう。すげぇ、木の口が開いてる。入れるんじゃない？　洞窟だー。マジで『ゼルダ』みたい。楽しー。ヤバ～い。どっち行くの？
―この石を押してみな？
ま：石？　こう？　うおぉぉぉ！　ドアが開いたぞ!!　すげぇよ。でも、このライフで来たらマズくない？　……またじじぃがいるぞ。
（"オカネガナクナレバヤハッカエナイ"と表示される）
ま：なんだ？　じじぃ。なんかくれよ！　お前なんかこうしてやる！　とうっ!!　とりゃあ！　うおーっ、なんか撃ってきた！　反撃されたぞぉ。ごめんよ、おじいちゃん。
―そういうことしちゃダメだから。でも、面白いでしょ？
ま：面白い面白い。もっとハートって増やせないの？
―増えるよ。それをがんばるゲームでもあるからね。
ま：おおっ、マジで？　ちょっとほかのところ行って、先に増やそうぜ！　ここは後だなぁ。

ゲーム後の感想

ま：やっぱり『ゼルダ』は面白かった。石とか押すと扉が開くのがいいよね。面（？）のひとつひとつが広くなくて、わかりやすい。敵はちょっと気持ち悪いけど。



ディスクシステムのすごさに感動したオープニングデモ画面。この感動が、まるやきくんと共有できないのは残念



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：アクションRPG
発売日：86・2・21　価格：2600円

ゼルダの伝説

**ハイラル王国の平和のためトライフォースを集めろ！
ディスクで登場したリンク＆ゼルダ姫のデビュー作。**



【まるやきくんの評価】★★★★

ハートが足りなくて、すぐ死んじゃうけど、ダンジョンがいいね。昔のゼルダって感じがして、ほとんど満点。

ゲーム紹介

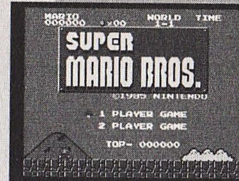
魔王ガノンによって支配されたハイラルの平和を取り戻し、ゼルダ姫を救え！　勇者リンクとしてフィールドを冒険するマップ切り替え型のアクションRPG。任天堂のディスクシステム同時発売ソフト。アイテムを使い分けて先に進むゲーム性、ハートのかけらを集めるための謎解き、ハードな〝裏ゼルダ〟の存在など、数々の要素がプレイヤーを虜にした。「ミンナニ　ナイショダヨ」といった名ゼリフも有名。

実験後の考察

『ゼルダの伝説』といえば〝気づき〟の面白さだ。決められた課題をうまくこなせるかどうかに焦点を当てたゲームが多い中で、ひらめきを大切にした『ゼルダ』は、それが正しいとわかったときの快感がすさまじい。まるやきくんもこの点が初代からあったことを喜んでいた。「マジで『ゼルダ』みたい」というのは最高のほめ言葉。シリーズを通して、その狙いはブレていない。

ただ、やはりまるやきくんのプレイを見て思うことは、ゲームは確実にユーザーに親切であるように進化したということ。最初から剣を取らずに冒険しようとするプレイヤーもいる。といっても、「次は○○をしてください」という指示がないのも〝ゼルダらしさ〟。あまりに過保護になりすぎて、失敗の思い出もできないようなゲームは、つまらないのではないか。

Case Study 035



「ワープなんて、ズルいべ」

スーパーマリオブラザーズ

おまけ編の締めは定番のこのソフト。クッパにさらわれたピーチを助けに、まるやきマリオがBダッシュ！

ちょっとヘタすぎるかもね

――トリは『スーパーマリオ』。いくらなんでも知ってるよね?

まるやきくん（以下ま）：知ってるよ。スーファミのやつをやったことある。

――初代は?

ま：こないだゲームボーイでやらせてもらった。でも、最初だけ。

――ではスタート！　この敵はなーんだ?

ま：クリボー!

――ウソ!?　正解した。

ま：イェーイ。知ってたぜ。栗のお化けでしょ?

――く、栗のお化けなの!?　初耳。

ま：だって、そういう名前じゃん。……おおー、キノコが出た！　マリオ、デカッ。これでも土管に入れるよねぇ。

――どこかの土管には入れるよ。

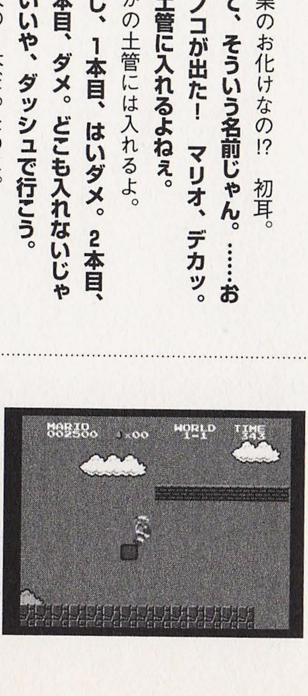
ま：よぉし、1本目、はいダメ。2本目、ダメ。3本目、ダメ。どこも入れないじゃん。もういいや、ダッシュで行こう。

――……次の1本だったのに。

ま：おお～、カメが出てきた!

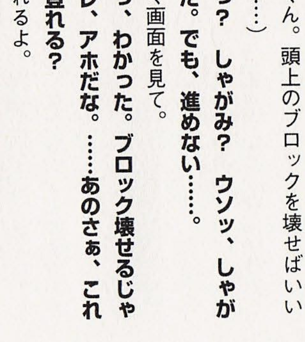
――そのカメの名前はなーんだ?

ま：えっ?　カメはカメだよ。カメくん。



フラワーを取って服が変わることに驚いたまるやきくん。オシャレに関心のある年頃ならではか?

——いやいや、きちんと名前があるから。
ま：ええーっ、じゃあ、カメックス。それはポケモンだっけ？　あっ。思い出した！　カメール!!
——どうしてフランス風!?
ま：カメールの甲羅はね、やたらに蹴ると危ないんだよ。戻ってくるから。
——知ってますよ。
ま：あっ、フラワーだ。おーっ、マリオの服が白に！　着替えたぞぉ。これって車とか直す人の服だよね。
——確かに似てる。
ま：よぉし、ゴ〜ル〜。この勢いでボスまで行くよ！
——ボスって誰？
ま：おおーっ、地下だ！　地下る？　地下っちゃう？
——意味がよくわかりませんが……。
ま：うおぉぉぉ！　ここ、狭くて先に進めないぞぉ。マリオがデカいから？
（チビマリオしか通れない通路に戸惑うまるやきくん。頭上のブロックを壊せばいいのだが……）
ま：えっ？　しゃがみ？　ウソッ、しゃがめるんだ。でも、進めない……。
——よく画面を見て。
ま：あっ、わかった。ブロック壊せるじゃん。オレ、アホだな。……あのさぁ、これ天井に登れる？
——登れるよ。
ま：マジで？　とうっ、行けたー!!
（天井に登り、楽しそうにBダッシュするまるやきくん）
ま：イェーイ、勝ち組ぃ〜。
——なぜ勝ち組!?
（地下面を順調に進むまるやきくん）
ま：うわぁ！　ヘンな部屋に来ちゃった。
——よかったね。ワープゾーンだよ。
ま：えっ？　ワープ？　いいよ、そんなの。ズルいべ。ひきょうなことはやめようよ。
——さっき天井に登ってたクセに。
ま：もう戻れないの？　じゃあ、「2」に



地下の天井を走り、「勝ち組ぃ〜」とはしゃぐまるやきくん。こんなことでは、まるやきくんが負け組に!?

入るからいいよ。

—普通はワープしたほうが嬉しいんだよ。ピーチも早く救えるし。

ま：ピーチってどこに捕まってるの？

—最後の8面。それ以外はピーチじゃない人が捕まってる。

ま：知ってる。ルイージでしょ？

—なんでルイージがついでに捕まっちゃうの。キノピオだから。

ま：ふーん。あのさあ、なんでルイージって名前？

—さぁ？　まるやきくんはどう思う？

ま：えっと、顔がおじさんぽいから、ルイおじさん。略してルイージ。

—マリオよりも年下なのに。ひどい言われよう……。

（2—1をクリアし、次は海面へ）

ま：海だ～!!　ゲッ、クラゲが来た！

—どう見てもイカだから。

ま：オレ、イカ焼き大好き。

—知りません！

ま：この面楽勝。海、得意かも。あっ、コインがあるぞぉ。

（近づくと吸い込まれる穴に、不用意に足を踏み入れるまるやきくん）

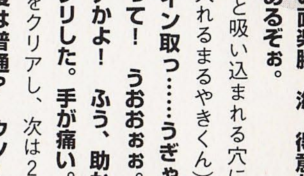
ま：コイン取っ……うぎゃあぁぁぁぁ!!　やめろって！　うおおぉぉ。危ない危ない～。ワナかよ！　ふう、助かったぁ。すげぇビックリした。手が痛い。

（海の面をクリアし、次は2—3へ）

ま：今度は普通？　ウソ！　今、見た？　魚が飛んできたぞぉ。反則！　あっぶねぇ！　どんどん来る。やめろ！　来んな！　落ちてきた!!　ぎゃあ!!　……やられた。魚は海にいろ！　栗とかカメとか魚なんかに負けんなよ、マリオ。

ゲーム後の感想

ま：すごい面白いね。ジャンプしたところにちょうどカメールがいたり、コインを取ろうとすると穴に落ちたり、なんかうまく作られてる。古いゲームとは思えない。



コインに目がくらみ、海の穴に吸い込まれて慌てふためくまるやきくん。息はできるのに、おぼれているような気がする……



DATA

メーカー：任天堂　ジャンル：アクション
発売日：85・9・13　価格：4900円

スーパーマリオブラザーズ

ファミコンの地位を不動のものにした横スクロールアクションの最高傑作。今日も元気にマリオが走る！



【まるやきくんの評価】
★★★★★

普通に遊んじゃった。『マリオ』ってすごいゲームだね！　こっちがいいかげんにジャンプすると必ず死ぬから。

ゲーム紹介

85年9月に発売されるや、国内で681万本という驚異的な売上本数を記録した任天堂の看板タイトル。攻略本が86年のベストセラーランキングで1位に輝いたことは今でも語り草だ。説明するまでもないが、内容は、クッパ一族によって支配されたキノコ王国を冒険し、ピーチ姫を救い出すというもの。地下、海、アスレチックとステージが多彩で、仕掛けも多い。ファミコンどころかTVゲームを代表する名作。

実験後の考察

まるやきくんも、さすがに『スーパーマリオ』は知っていたが、細かいキャラクターの名前をほとんど言えなかった。「ハンマーを投げてくる敵は？」の問いに「えっ？　ハンマー？　ハンマー・ナオ！」とわけのわからない珍回答。ほかにも、パックンフラワーを「フラワーパーク」、メットを「モグラ」、試しに遊んでもらったワールド4では、トゲゾーを「カニ」、ジュゲムを「ゴーグルの悪いヤツ」と思いのままにネーミングしていた。ルイージもそのうち忘れられてしまうのだろうか……。

しかし、知識量の差はあれど『マリオ』の楽しさは変わらない。「これマジヤバいね。すげぇよ、このゲーム。作った人がエライ」と目を輝かせて絶賛するまるやきくん。やはり『スーパーマリオ』は「素晴らしいソフトだ」と再認識するとともに、なぜか少し誇らしげな気持ちになった。

おわりに

——4年分が1冊にまとまったけど、どう？

まるやきくん（以下ま）：こんな本買う人、あんまりいないでしょ？　普通に本屋さんで売るの？

——……（絶句）。買ってくれるといいね。これまでを振り返って、感想を聞こうかな。

ま：ファミコンって画面はショボいけど、結構楽しいゲームが多かった。

——一番面白かったのは？

ま：えっとね……。あの虫を撃つやつ？

——『ギャラガ』？　自分がわざと敵に捕まって、2体合体させる。

ま：そうそう、それそれ。あれはすげぇ、よかった。あとジグソーパズル。

——『きね子』ね。

ま：今だったら、普通のジグソーパズルでも絵を動かせるんじゃない？

——液晶とかで？

ま：そう。そんなのが出たらすぐ買うのに。でも高そう。

——確かに。……それじゃあ、一番ビックリしたゲームは？

ま：うーん……。最初の『サッカー』かな。あの頃は、『ウイイレ』をよく遊んでたから、すごい驚いた。

――もうその話はいいので……。

ま：あと、こないだやった、すぐ死んじゃうのがヤバかった。洞窟を探検するゲーム。

――ああ『スペランカー』ね。あれは誰でも驚くよね。

ま：探検は面白そうなんだけど、あんなに死んじゃったら、先に進めないよ。クリアした人とかいんの？

――読者の中にはきっと……。

ま：それと、さっき言い忘れたけど、『マリオ』もすごい面白かった。敵の位置とか、計算されてるよね。調子に乗って進むとすぐ死ぬもん。カメールに当たって。

――すっかりカメールが定着してる……。言っとくけど間違ってるからね。

ま：もうカメールでいいよ！

――最後に、まるやきくんからひと言。

ま：悪いことばっかり言ったから、ゲーム作った人とか、きっと、ちょ～～～怒ってるよ。あと、下手すぎたからカッコ悪い。いつも練習させてくれないんだもん。オレの実力はこんなもんじゃないよ！

――それでは、またどこかで。まるやきくん、本当にありがとう。

本書は著者の運営するホームページ「The Difference Engine」に掲載されたものと、隔月刊誌「ユーゲー」No.01～18に連載された「まるやきくんのなつかしゲーム人体実験」を加筆・修正し再編集したものです。

はじめてのファミコン
なつかしゲーム子ども実験室

2005年7月8日　第1刷発行
2005年9月1日　第2刷発行

著　者　卯月　鮎　©Ayu Uzuki
イラスト　志水アキ
デザイン　伊藤由加子（マイクロハウス　クリエイティブ事業部）
編　集　北郷　健
発行人　武内静夫
発　行　株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
TEL03-3206-1641（販売）／FAX03-3551-1208
印　刷　株式会社　廣済堂

2005 Printed in Japan
ISBN4-89637-210-7 C2076
定価はカバーに表示してあります。
落丁、乱丁本の場合はお取り替えいたしますので、弊社販売営業部宛にお送りください。



マイクロマガジン社の本



悪趣味ゲーム紀行3
がっぷ獅子丸



ユーゲーDX STAGE2
ユーゲー編集部編



ゲーム業界奇譚
ユーゲー編集部編



謎のゲーム魔境4
ゾルゲ市蔵

好評発売中!

Cover Illustration: 志水アキ
Cover Design: ITOH

9784896372106

1922076010006

ISBN4-89637-210-7

C2076 ¥1000E

定価：本体1000円＋税

発売　㈱マイクロマガジン社

